ENERO 93 • 200 PTS.
#8

EMM

EL MAQUINISTA MENSUAL

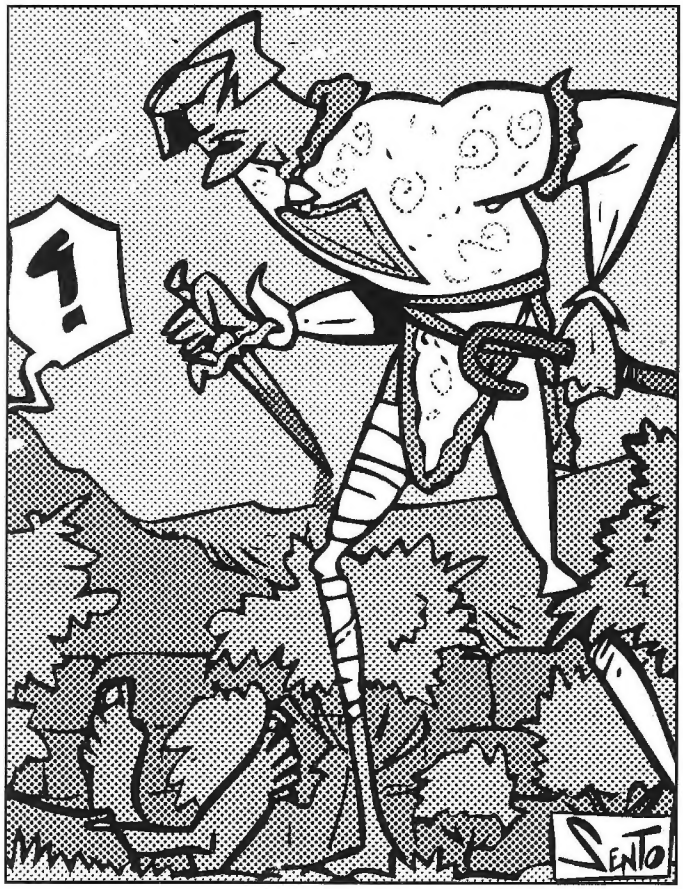
EXTRA

1993: UN AÑO DE VERTIGO

REGALAMOS UNA LAMINA DE MICHARMUT

ENTREVISTA: JUILLARD Y EL VUELO DEL GAVILAN

TODA LA ACTUALIDAD DE USA, EUROPA Y ESPAÑA



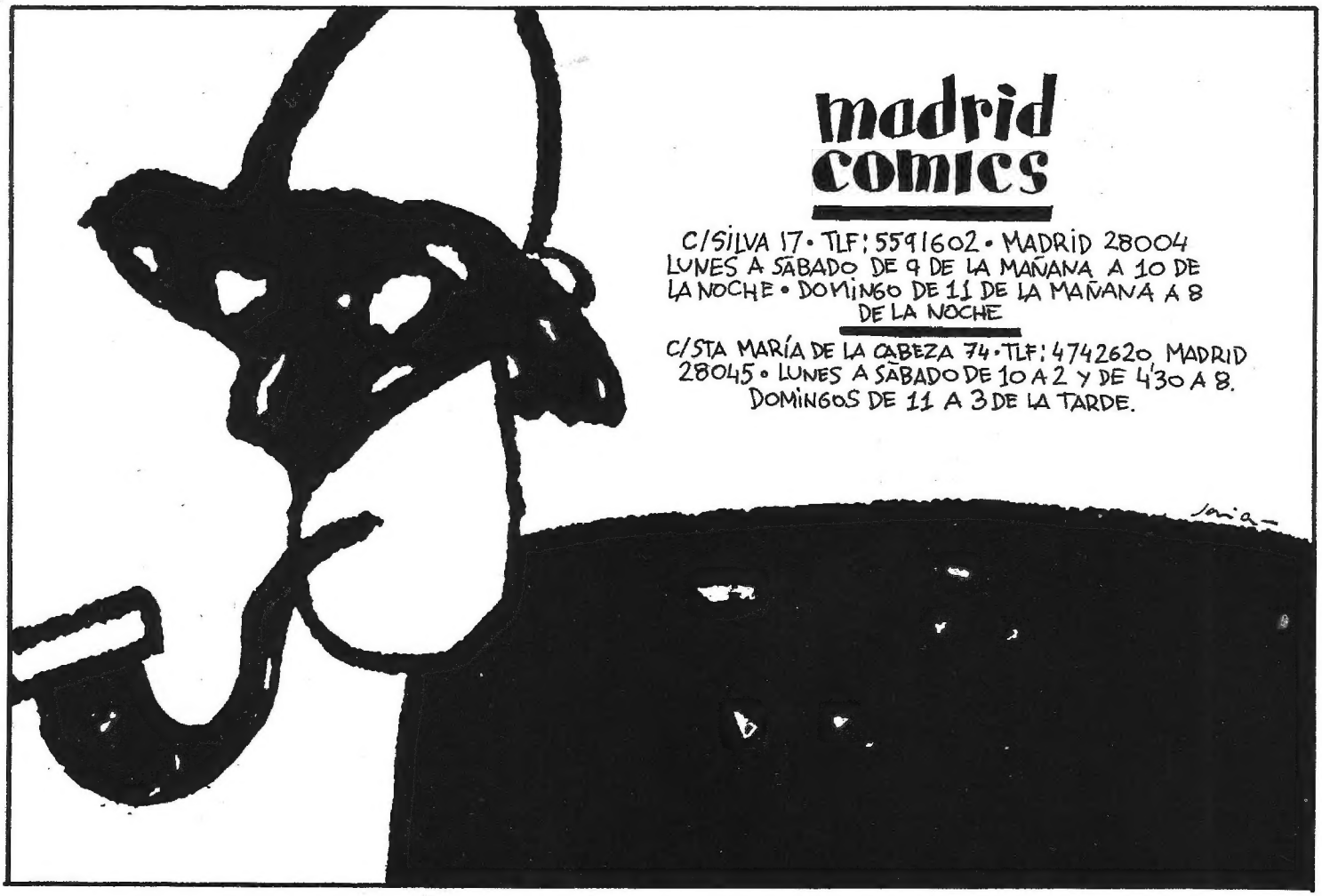
El Maquinista

Nº7

Dossier Sento

***Urizen*, de Fonteriz y Aguilera**
***Altamiro Rupestre*, de Manel Gimeno**
***Historias Naturales*, de Micharmut**
y además, historietas de Javier Olivares, Juan Puchades, Jordi Peidro, Gerard Miquel y Francisco Riquelme.

a la venta en febrero



madrid comics

C/SILVA 17 • TLF: 5591602 • MADRID 28004
LUNES A SÁBADO DE 9 DE LA MAÑANA A 10 DE LA NOCHE • DOMINGO DE 11 DE LA MAÑANA A 8 DE LA NOCHE

C/STA MARÍA DE LA CABEZA 74 • TLF: 4742620 MADRID 28045 • LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4'30 A 8. DOMINGOS DE 11 A 3 DE LA TARDE.

PORTADA:The Sandman, de **Thompson** y **Locke**. **3. SUMARIO:** André Juillard. **11.LA LINEA VERTIGO:** Varios Autores. **20. ENTREVISTA: ANDRE JUILLARD:** Javier Ruiz. **25. ESTAN LOCOS ESTOS HETEROS:** Yexus. **28. XXXV ANIVERSARIO DE MORTADELO Y FILEMON:** Alfredo Arias **32. ALBUMES:** Juan Campos, J.V. Chuliá, Juan Puchades, Jorge Riera, Sento Balaguer, Eden. **34. AL CIERRE;** J.V. Chuliá.
ACTUALIDAD: INTERNACIONAL: **5. Image se disuelve**: Roccocomics. **6. Milestone. Malibu**: EMM. **7. Breves. Valiant ficha a Bart Sears. Novedades**: Roccocomics. **8. El Tour:** EMM. **OPINION: 8. La Digestión del lector:** V. Tornasol. **9. El amigo carioca**: J. V. Chuliá **NACIONAL: 9. Breves. Don Gilote de La Mancha.**: EMM. **OPINION: 10 Black Hole-1:** Tino Reguera.

Ilustración: André Juillard.

Ante todo, disculpas. En el número anterior, os prometíamos un avance de los trabajos que preparaban los autores nacionales para el año entrante. Un artículo que requería de tiempo, espacio y preparación. Y nos ha pillado el toro. Las fechas se nos han venido encima y lo cierto es que ha sido materialmente imposible cumplir con esta promesa. Esperamos poder cumplir con lo prometido en números venideros, si acaso.
Por lo demás, estamos bien, gracias. Entusiasmados, incluso, por la buena acogida que nos estais dispensando mes tras mes. Y para demostraros que no estamos de brazos cruzados (¡qué más quisiéramos!), os obsequiamos con un número doble y una lámina epatante y rotunda de nuestro Micharmut, ese maestro absoluto de mirada torcida. Casi nada.
Feliz año.

EMM, es una publicación de **La General Ediciones.** Editor: **Juan Puchades.** Asesor editorial: **Manel Gimeno.** Director: **Juanvi Chuliá.** Diseño: **J.P.** Maquetación: **Rosa García. J.P.** Han colaborado en este número: Alfredo Arias. **Sento Balaguer. Juan Campos.Eden. Equipo Roccocomics. José Fraile. André Juillard. Alvaro Pons. Tino Reguera. Jorge Riera. Javier Ruiz. V. Tornasol. Yexus.** Fotolitos: **Papallona.** Impresión: **Nacher.** © Los autores de cada artículo, fotografía o ilustración y/o sus respectivos agentes o editoriales. **La General Ed.** G. V. Ramón y Cajal, 7, 2o, 3a. 46007 Valencia. **EMM** no comparte, necesariamente, las opiniones expresadas por sus colaboradores.

ESTAS NAVIDADES PUEDES QUEDAR DE TEBEO REGALANDO A TUS AMISTADES Y SERES QUERIDOS UN BONITO MARCO ANTONIO

Personaje creado por **MIQUE BELTRAN**, troquelado en madera de primera calidad e impreso a todo color (25 Cm. X 30 CM.) Además de ser bonito tiene utilidad : es una graciosa percha multipomos, y lo más importante es su pequeño precio : Sólo **2.000** Ptas. (Gastos de envío incluidos). Si quieres conseguir un Marco Antonio, ó mil, llama rápidamente a:

PRODUCCIONES BUEN GUSTO

Tel. (96) 359 81 10

y lo recibirás contra reembolso, tus amigos te lo agradecerán, y tus amigas también.

LIBRERIA Imágenes Comics

COMPRA-VENTA

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC

- **AMPLIO SURTIDO DE COMICS, TANTO DE RABIOSA ACTUALIDAD COMO NUMEROS ATRASADOS Y AGOTADOS**
- **COLECCIONES COMPLETAS (GRAN VARIEDAD)**
- **COMICS EXTRANJEROS (AMERICANO)**
- **COMPRAMOS TODA CLASE DE COMICS O TEBEOS, ALTAS VALORACIONES**

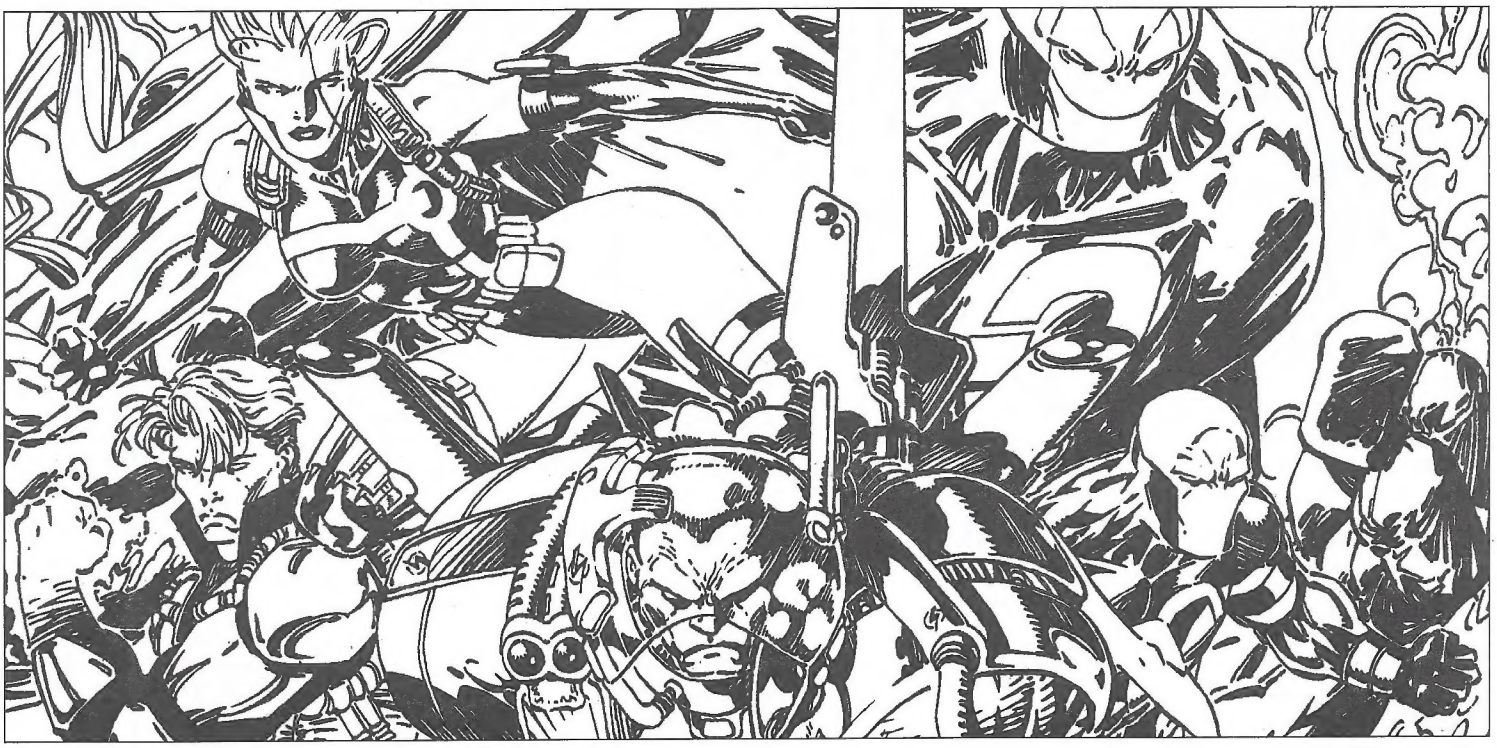
NO DEJES QUE NADIE TE LO CUENTE

C/PELAYO,14. TEL. (96) 352 0573. 46007 VALENCIA

ACTUALIDAD

Image se disuelve

Su fin precipita la creación de tres nuevas editoriales



Storm Warch.

Los rumores acerca de las malas relaciones entre los varios creadores asociados en el grupo Image se han confirmado de forma definitiva y radical. Image se disuelve. Los conflictos y diferencias de pareceres entre **Liefeld** y **McFarlane** parecen haber sido el detonante. Podría ser esta la causa de que Malibu deje de distribuir los productos de Image a partir de Febrero, como se ha confirmado en un comunicado interno de la distribuidora Capital City. Desde este mes, Image seguirá por si sola en el negocio, bajo la dirección de **Rob** y **Chery Liefeld**, quienes se quedan con los derechos sobre el nombre, mientras se prevee la partida de la mayoría de colaboradores de la línea, algunas ya comfirmadas. Así, **Todd McFarlane** abandonará el sello para fundar el suyo propio, que podría responder al nombre de Edge Comics. Tras él, **Jim Lee** y **Whilce Portaccio** harían lo propio, pasando a formar Homage Comics (Homage es el nombre del estudio que ambos artistas comparten).

Muchas especulaciones se habían hecho acerca del posible futuro de Image, pero ninguna había supuesto la posibilidad de que los egos de este grupo de megaestrellas de *comic book* pudieran chocar, de tal forma que se produjera una escisión de estas características, que podría conducir a la aparición de hasta tres mini-Image. Hacer cábalas, a partir de aquí, resulta futil, porque ahora más que nunca cualquier cosa puede pasar. No cabe pensar, habiendo leído las declaraciones que en su momento hicieron, que **Liefeld**, **McFarlane**, **Lee** y compañía vayan a echarse atrás y acaben volviendo a someterse a la disciplina de las grandes compañías, pero también es difícil esperar que vayan a obtener, por separado, la misma repercusión que podrían haber obtenido, y de hecho estaban obteniendo, unidos.

De momento, y hasta que los efectos de estas últimas noticias comiencen a dejarse notar, debemos comentar las actuales novedades de Image, todavía al completo.

En Marzo, *Youngblood: Strike Files*, es una nueva miniserie de cuatro números, que presenta historias cortas protagonizadas por varios personajes de la serie *Youngblood*. Escritas por **Liefeld** y dibujadas por diferentes artistas, comenzando por **Jae Lee**, que ilustrará episodios de Diehard y Chapel, y siendo seguido por **David Williams**, **Jason Pearson** y **Chap Yaep**. Antes, en Febrero, **Dave Sim** colaborará con **McFarlane** en el número 10 de *Spawn*, con aparición de *Cerebus*.

Por su parte, **Jim Lee**, junto a su grupo de allegados (**Silvestri**, **Choi**, **Clark**, **Portaccio**, **Alstaetter**...) presentan un especial Swimsuit (ya sabes, dibujitos de gente en bañador) además de una nueva miniserie (3 números) titulada *Stormwatch*, y protagonizada por un grupo de héroes que resulta difícil NO confundir con los *Wildcats*.

Otros rumores que nos llegaban era la realización de la serie *Strike Back*, con guiones de **Jonathan Peterson** y dibujos de **Kevin Maguire**, pero, como decimos, es hablar, hoy por hoy, en la cuerda floja.

ROCCOCOMICS

Milestone:
Nuevo y peculiar sello DC

DC parece encaminada a una política de subdivisión en sellos. Despues de Vertigo se ha presentado Milestone, una línea de *comic books* cuya creación y propiedad corre a cargo de autores afroamericanos, esto es, negros. Los impulsores de esta iniciativa son **Dwaine McDuffie** y **Dennis Cowan**, escritor y dibujante, respectivamente, que ya colaboraron en *Deathlok*, para Marvel. La línea constará, en principio, de cuatro títulos. **McDuffie** y **Cowan** son los creadores de *Hardware*, un héroe con armadura de alta tecnología. **McDuffie**, **Ivan Velez** y **Trevor Von Eeden** presentan *Blood Sindicate*, un grupo de superhéroes muy peligrosos. Los siguientes títulos serán *Static* y *Icon* (con **Mark Bright**).

Los títulos de esta nueva línea presentarán, eventualmente, *cross-overs* entre sí, pero no con otros títulos DC. Aunque los creadores son todos ellos afroamericanos, las series no excluirán la presencia y/o protagonismo de personajes de otras razas.

(Una asociación de artistas negros, denominada Ania, ha hecho pública una carta en la cual se vierten críticas a DC, que podrían estar relacionadas con la aparición del sello Milestone. Intentaremos conocer el contenido exacto de esa carta, para informaros próximamente).

Malibu se prepara:
El fin de Image no les pilla desprevenidos

Malibu Publishing no pierde el tiempo, y viendo acercarse el fin del chollo Image, se pertrecha para el futuro. Tras reducir drásticamente la producción de sus sellos asociados, Eternity, Aircel y Adventure, sus esfuerzos se centran en el relanzamiento de algunos de los títulos que lograron cierto éxito a mediados de los 80, durante la explosión de las independientes, tales como *ExMutants* y *Dinosaurs for hire*, ambos creados por los tres padres fundadores de Malibu, **Tom Mason**, **Dave Olbrich** y **Chris Ulm**.

Tom Mason, junto al dibujane **Mitch Byrd**, se encarga de relanzar a los *Dinosaurs for hire*, una idea inspirada en las *Turtles*, pero con un Stegosaurio llamado Reese, un Tyrannosaurio llamado Archie y el Triceratops Lorenzo. Por su parte, *ExMutants* fue relanzada por sus creadores, junto al artista *Paul Pelletier*, y con su número 4 pasa a ser escrita por **Hank Kanalz**, quien fuera colaborador de **Rob Liefeld** en *Youngblood*. Ambas series fueron acompañadas en sus lanzamientos de una fuerte campaña publicitaria, así como la aparición de sendos video juegos Sega, basados en ellas.

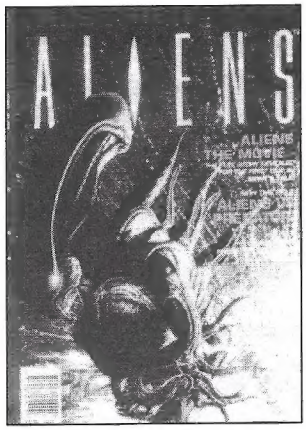
Pero Malibu aún tiene jugadas más fuertes planeadas para el futuro. Para mediados del 93, se anuncia la aparición de un megaverso de colecciones, que se basará en un grupo selecto de guionistas, en clara contraposición a Image.

Este grupo lo componen, de momento, cinco escritores, de los cuales solo se conoce el nombre de uno, **Steve Englehart**. Los cinco se reunieron recientemente para intercambiar ideas y planes al respecto, y afirman tener una ristra interminable de argumentos en la cabeza.

Breves

•El futuro ya está aquí: Marvel está planeando el lanzamiento de cómics en diskette de ordenador (CD Rom). Por lo visto, en Japón es una práctica habitual, y Marvel pretende traerla a occidente. También se nos ha comentado la posibilidad de que alguna editorial USA está preparando la presentación de cómics enviados por fax.

•Dark Horse está en tratos con la productora cinematográfica Largo Entertainment, con la cual ya produjeron el film *Dr. Giggles*, para desarrollar una serie de proyectos de adaptaciones de personajes del comic book, entre los que se incluyen *The American*, *Concrete* y *Time Cop* (ésta, con participación de **Sam Raimi** en la producción), así como un **Aliens Vs. Predator** (con participación de 20th. Century Fox).
En otro orden de cosas, parece comfirmado la realización de una maxi-serie de *Alien*, de doce números, con guión y dibujos de **John Byrne**.



•**Berni Wrightson** reanudará su serie *Captain Stern* para Tundra. Esta serie apareció hace años en la revista *Heavy Metal*, y como complemento en algunos números del *Dreadstar* de **Starlin**. El nuevo proyecto, sin formato definido todavía, será coloreado por **Bill Wray**, también colorista de **Wrightson** en *Batman: The Cult* y *Punisher: P.O.V.*
Otro proyecto anunciado hace años por DC, una miniserie prestigio que reuniría a **Wrightson** con **Len Wein** y su famosa creación *Swamp Thing* parece que no verá la luz, finalmente, a pesar de que ya estaba completada en su dibujo, al menos por lo que al primer volúmen se refiere.

Valiant Ficha a Bart Sears

Bart Sears, afamado artista de series DC como *Justice League Europe*, y (brevemente) *Eclipso*, ha fichado por Valiant para ilustrar el retorno de un clásico personaje de la Western Pub., *Turok-Dinosaur Hunter*. La nueva encarnación de este veterano personaje, en su momento dibujado por el italiano **Alberto Giacoletti**, será presentada en los números 14 y 15 de *XO-Manowar*, con guión de **Michelinie** y dibujos de **Sears** y su entintador habitual, **Randy Elliot**. En el mesde Marzo, *Turok* gozará de su propia serie, que se iniciará con **Bart Sears** al dibujo, pero que irá presentando otros colaboradores posteriormente, entre ellos, **Tim Truman**.
En febrero, Valiant presenta la nueva colección *Rai and the Future Force*, que retomará la numeración de la original serie de Rai, con su número 9, pero con un concepto distinto. La serie se configurará como el supergrupo, a lo *Justice League-Vengadores*, del universo Valiant, con una alineación compuesta por Rai, magnus, XO comando, Takla, Eternal Warrior y Skylocke. El equipo creativo lo componen el escritor **John Ostrander** y el dibujante **Sean Chen**.
Otro proyecto futuro de la editorial que dirige **Barry W. Smith** es una serie titulada *Secret Weapons*, que presentará aventuras de diferentes personajes, a cargo de creadores diversos.

Novedades

Dark Horse: *A Small Killing*, la graphic novel de **Moore** y **Zarate**, en edición USA; *DHP* nº71, con más **Moebius**; *Predator: Race War* nº1 (de 4), por el novelista **A. Vachss**, **R. Stradley** y el artista **J. Raskin**; *Terminal Point* nº1 (de 3), cortesía del inefable **Bruce Zick**.

DC: *LOTDK* nº44, *Turf*, historia en dos partes en la que **Steven Grant** y **Shawn McManus** nos dan su visión de Batman; *Danger Trail* nº1 (de 4): un viejo espía del universo DC, King Faraday, rescatado por **Wein** e **Infantino**; *Legionnaires* nº1: la legión de superhéroes juvenil en su propio título, por **T. y M. Bierbaum** y el prodigioso **Chris Sprouse**; Superman is Dead (mes cuatro): en el especial *Supergirl/team Luthor*, la super y Lex forman equipo para combatir el crimen en Metropolis, realizado por **Stern**, **L. Simonson**, **Rodier** y **Brigman**, y en *Superman Gallery* se ofrece una selección de ilustraciones conocidas y desconocidas, a cargo de autores varios (**Miller**, **Moebius**, **Kirby**, **Swan**...); Vertigo (mes dos): *Mercy* nº1, formato prestigio, espiritualidad y mensajes positivos, cortesía de **DeMatteis** y **Paul Johnson**. *Sandman Mistery Theatre* nº1: Wesley Dodds, alias Sandman, en un mundo de horror e intriga, por **Matt Wagner**, **Guy Davis** y **Gary Wilson**.

Marvel: Marvel U.K. ofrece tres nuevos lanzamientos, de características similares a todos los anteriores suyos: *Black Axe*, *Super Soldier* y *Wild Thing*, cortesía de un montón de gente desconocida; basados en sendas creaciones cinematográficas aparecen: *Darkman* nº1 (de 6), por **Busiek** y **Saltares**, y *Meteor Man* (especial, seguido de miniserie de 6) por **Coye** y **Walker**; *Hellstrom* nº1, anunciado como un intento de emular el estilo Vertigo, cortesía de **Rafael** (*Tales From the Heart*) **Nieves** y **Michael Bair**; *Life of Christ* nº2: más historia sagrada, narrada por **L. Simonson** y **M. Wilshire**; *Midnight Sons Unlimited* nº1: especial con un montón de autores y un montón de héroes dudosos (G.Rider, Morbius, Blaze...); *She Hulk* nº50: despedida de **Byrne**, con colaboración de varios amigotes (o así); *Spiderman Classics* nº1: desde el comienzo, **Lee** y **Ditko** por un tubo.

Fantagraphics: *Idiotland* nº1, humor imbécil y grafismo cutre, por **Doug Allen** y **Greg Leib**; *Junkwaffel* volumen 1, recopilación (otra más) de trabajos del desaparecido **Vaughn Bodé**; *Love & Rockets:* Volumen X, recogiendo material de **Beto**, aparecido enlos dos últimos años.

Dino Island nº1 (de 2), cortesía de **Jim Lawson**, habitual de las *TMNT* (MIrage).

Dick Tracy: Secret Strips Special nº1. Recopilación en formato comic book de las tiras diarias de **Max Collins** y **Dick Locher**.

Antarctic Press continúa expandiendo su línea de amerimangas con: *Stellar Losers* nº1, humor espacial de la mano de Mallette y **Faho**; y *Wild Life* nº1, animales parlantes en acción realizados por **Howell**, **Dolan** y otros.

Jeffrey Dahmer vs. Jesus Christ. Cortesía de **Fisher** y **Danielson**. Morbo y provocación epatantes con el asesino de Milwaukee. (Boneyard Press).

Very Vicky nº1, tebeo para señoritas de los 90, por **Jana Christy** (Iconografix-Caliber).

Cold Blooded nº1. Vampiros y Heavy Metal, por **Rafael** ("este mes arraso!") **Nieves** y **Hotz**. (Comico-Northstar).

internacional

El tour

•Humanoides Associés ha publicado el álbum *Le Centaure Tatoué*, con dibujo de **Warn´s** y **Raives** y guiones de **Warn´s**. La historia se ambienta en New York, en el año 1943, con fondo de asesinatos, Coney Island... y supone el quinto álbum de la serie protagonizada por el fotógrafo de prensa Lou Cale. Es una obra de estructura clásica, donde lo que importa es, antes que nada, contar una buena historia, con una magnífica reconstrucción de ambientes.

•Ediciones Vent D´Ouest publica el álbum *Mélodimages*, de **Jean Solé**: se trata de 250 dibujos que recogen caricaturas, retratos y crónicas ilustradas de la historia de la música pop. Después de *Animaleries*, **Solé** reincide en el tema monográfico a través de una obra de la que se desprende una pasión desbordante por la música de **Jimmy Hendrix**, **Joplin**, **Dylan** o los cuatro chicos de Liverpool. Un itinerario musical dibujado.

•Otra editorial francesa, Glénat, ha publicado el álbum *Salmigonde*, segunda parte de la serie titulada *Fuzz y Fizzbi*, con dibujos de **Ciro Tota** y guiones de **Thierry Cailleteau.** Es un bello ejercicio de magia y encantamiento, en una serie que está situada a medio camino entre el registro humorístico y la denominada fantasía heróica.

•Pero quizás el álbum más destacado de cuantos reseñamos este mes, sea el último trabajo de **Dèthorey** y **le Tendre**, titulado *L´Oiseau Noir*, editado por Dupuis dentro de su colección Air Libre, un excepcional romance gráfico que contribuye a convertir a la colección que lo sustenta en uno de los más creativos espacios editoriales europeos. Una historia de corte iniciático ambientada en la Provenza francesa, a cargo del reputado guionista de *En Busca del pájaro del tiempo.*

•Ya en Portugal, nos encontramos con que Meribérica-Liber, la más activa de las editoriales de ese país, publica *A Juventude de Spirou*, de **Tome** y **Janry**, como plato fuerte para estas navidades. No hay que olvidar tampoco a *Calvin & Hobbes*, en un álbum titulado *Plácidos Domingos*, recopilación de planchas dominicales publicadas en el diario *Publico*, y editadas conjuntamente por Publico y Gradiva. El material publicado en Portugal suele tener ediciones de digna factura y precios asequibles para el comprador español, además de ser un espacio desconocido por estos lares, incomprensiblemente.

opinión

La digestión del lector

•V. Tornasol

Prácticamente es noticia, opinión o agravio la situación actual del mercado USA en todos aquellos lugares que de algún modo son foro de opinión sobre el mismo. El motivo: los precios, los superprecios, el afán de coleccionismo y ánimo especulador del mundillo coleccionista norteamericano.

No ya con referencia a los clásicos y, en consecuencia, carísimos ejemplares de la *Golden* o *Silver Age*, si no a la tormenta desatada sobre precios en colecciones con apenas ocho números de vida. La virulencia de los ataques especulativos se ha puesto de manifiesto en múltiples ejemplos. Uno de ellos: en el catálogo semestral de cómic moderno de *Mile High Comics*, uno de los mayores *dealers* (tratantes) del mercado USA, no se atrevían a dar los precios exactos de los números 1 a 10 de la serie *X-Force* (va por el nº 12 actualmente) porque estos precios fluctuaban con tal rapidez que quedaban enseguida atrasados, corriendo el riesgo de malvenderlos o sobrevalorarlos. Es algo con un precio inflado y artificial.

En el caso del cómic de la *Golden* o *Silver Age* sí se actúa con una razón económicamente lógica. Es un cómic con muchos años de antigüedad, cuya escasez de ejemplares le revaloriza en un mercado que los solicita. Es un mercado de subasta de precios de ajuste automático. Comparable al del Arte. Y menos intervenido, si cabe. Todo el mundo comentó lo sobre o infravalorados que estaban los cómics ofrecidos por Sotheby´s en la subasta que hizo este año pasado. Todo ello debido a una mala tasación consultada sobre catálogos y opiniones no acertadas. Aún así se cumplió el objetivo de sacar un buen pellizco para la casa de subastas.

Pero el problema surge en el mercado reciente, que valora cómics del año 91 a 400$, y crea toda una picaresca alrededor de lo que es económicamente rentable y lo que no lo es. En torno al dictado de fuerzas ocultas (o no tanto) ha florecido un comercio especulativo con plataformas oficiales como la revista *Wizard*, que prácticamente es un *Expansión* del mundo comiquero, pero en valores de cómics sin valoración real. Es el más claro exponente de lo que se llama una burbuja especulativa, donde los agentes que acceden al mercado (normalmente *dealers* despiestados o quinceañeros tontorrones) compran el producto (cómic en cuestión) con una expectativa sobre lo que le pagarán por él, no en función del valor real que pueda llegar a tener. Así, cada uno compra pensando a cuánto se lo pagará el siguiente. Sólo hay que pensar en un mercado de, digamos, un millón de lectores (y no es una cifra descabellada), para preguntarse cómo puede ocurrir que *X-Men* #1 tuviera una tirada de 7 u 8 millones.

Más que una burbuja, es una pelota de goma. Por ahora no se ha dado el caso de suculentos beneficios de la venta de ningún *Hot Artist*, y sí, sin embargo, de encontrar el *Spiderman* #1 de **McFarlane** a 15 centavos.

Siempre Marvel, sí, pero realmente ¿qué especulación lleva a cabo *Tales From the Heart* con 2020 ejemplares vendidos sobre 10.000 editados, o *Hepcats* con 3.000 ejemplares de cada número?. Ellos, los editores independientes, se mueven como el mercado de cómic antiguo, en función de la demanda y de la oferta, en un mercado más o menos libre dispuesto a reeditar en vez de especular.

Retomando el asunto Marvel: algunos de los números realizados por **Liefeld** para *New Mutants* o *X-Force* alcanzaban unos precios astronómicos hace poco. Marvel se decidió a reeditar esos números, propinándole un pinchazo a la burbuja, que estuvo a punto de provocar numerosos infartos y, eso seguro, provocó airadas protestas por parte de los *dealers* y empresas del ramo, en contra de esa manera de desestabilizar el mercado (graciosa ironía). Prueba de ello es que no se ha vuelto a dar una situación semejante y no creo que se dé en bastante tiempo.

O sea, se está cabalgando y espoleando una escoba medio rota en vez de un brioso corcel, que algunos creían que guardaban en sus preciosas *Mylar bags* de 15 centavos la unidad.

Breves

•El cortometraje de animación de nueve minutos titulado *El Bueno de Cutlas*, realizado por **Calpurnio Pisón** (autor al que entrevistamos en *EMM 7*) ha resultado ganador del Gran Premio del festival Internacional de Cine Documental y Cortometrajes de Bilbao.
El Bueno de Cutlas es una adaptación de sus populares parodias-homenaje al western, que además sirvió como banco de pruebas para la preparación de una serie de animación, actualmente en fase de realización.

•*FanCómic*, la revista valenciana de historietas que anunciábamos en EMM 5, y editada por **Gerard Miquel**, aparecerá, con toda probabilidad, el próximo mes de febrero. Los nuevos autores que se han sumado al proyecto desde que lo anunciamos han sido **Victor Valero** y **Manel Gimeno**. Se da la circunstancia de que el primer número se venderá conjuntamente con un E.P., qzue incluirá grabaciones de los grupos **Punisher**, **Doctor Party**, **Las Máquinas** y **Max Malos**. Todo ello al precio de 550 pesetas.

•El fanzine catalán *Terrazza Tropical*, en colaboración con Baumann Servei Jove, ha organizado el primer encuentro de fanzines de Cataluña y resto de Comunidades Autónomas, celebrado el 27 de Diciembre en la Rambla de Egera, de Tarrasa. Este encuentro entra dentro de la Quincena del Cómic celebrada en esa población. Los organizadores pusieron a disposición de los pequeños editores unos stands de venta y exposición, y prepararon todo tipo de facilidades para hacer este ecuentro lo más accesible posible. Ejemplo se le llama a eso.

•Del 4 al 22 de Diciembre se ha celebrado la exposición del cómic y la ilustración de la Asociación *Acme*, de Alicante, patrocinada por el Ayuntamiento de dicha localidad. La exposición muestra los trabajos, ciertamente prometedores, de autores nóveles como **Buenaventura**, **Millonsky**, **Jesús Tamayo** o **Miralles**. Todos ellos apuntan buenos modos, y han visto recogida parte de su obra en un catálogo editado por el Ayuntamiento de Alicante, de dignísima factura.

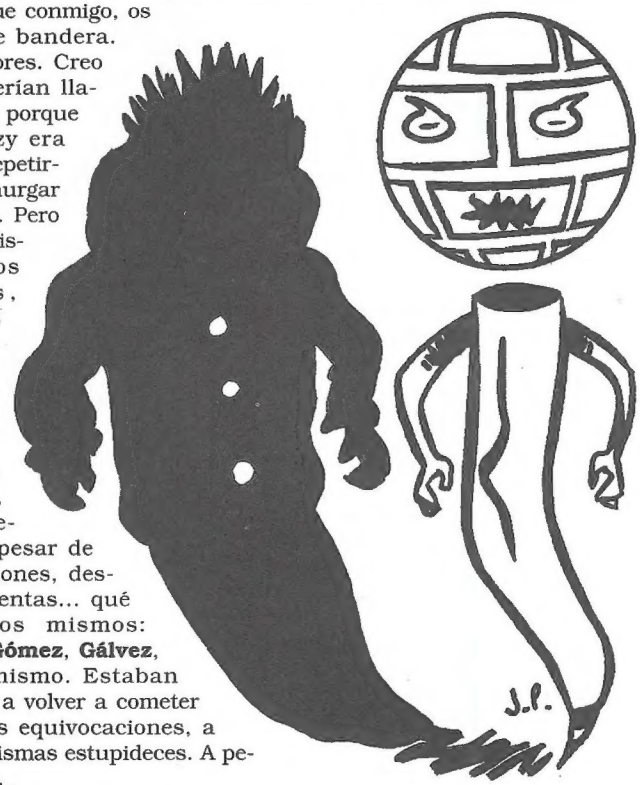
DON GILOTE DE LA MANCHA:
El tebeo de Gil y Gil

Siguiendo los pasos del tebeo del PSOE, ha aparecido una publicación denominada *Don Gilote* que, narrando en forma de historieta las andanzas del presidente rojiblanco y controvertido alcalde de Marbella, **Jesús Gil y Gil**, ejerce un paralelismo entre su figura y la del personaje de **Miguel de Cervantes**, Don Quijote. El tebeo, editado por Don Gilote S.L., trata de modo benevolente la figura y actitud ideológica de **Gil**, aunque éste haya afirmado no tener nada que ver con la publicación del mismo. No se sabe nada tampoco acerca del nombre del editor, pero la tirada inicial ha sido de 10.000 ejemplares. El autor de la obra revela al alcalde marbellí como un "osado caballero andante" en lucha contra las injusticias y los vicios de una sociedad obsoleta. El tebeo critica, además, a periódicos como *El País* y *Diario 16*, y a figuras públicos como **Juan Guerra**, **Mariano Rubio** o **Jose María García**. El propio **Jesús Gil** escribe la introducción, dando paso a una nota del editor en la que expresa su deseo de que sea Don Gilote una mascota para la ciudad de Marbella. No hay ni que decir que los socialistas marbellís han puesto el grito en el cielo, y han utilizado toda su bilis en realizar una crítica feroz del tebeo, al que han calificado, entre otras lindezas, de fascista.
Es éste el penúltimo peldaño de la utilización política e ideológica de la historieta por parte de la clase política, con una fuerte carga demagógica y una consideración tercermundista del género. Creemos que ha llegado la hora de escribir un artículo sobre el tema: en el EMM 9, no lo dudéis.

El amigo carioca

•Juanvi Chuliá

Iba a aparecer este mismo mes de enero, me decían. Yo, como unas castañuelas. A esa gente la respeto mucho, porque me conozco el paño, y sé cómo cuestan de parir los hijos, aunque te salgan feos. A esos desharrapados los quiero un montón, además, porque conmigo, os lo juro, de bandera. Como señores. Creo que le querían llamar Nemo, porque lo de Krazy era un como repetirse, como hurgar en la llaga. Pero eran los mismos perros mojados, con ganas de recoger los pedazos de aquella publicación, remontarlos, darles nueva vida a pesar de todo: presiones, desquites, afrentas... qué sé yo. Los mismos: **Reguera**, **Gómez**, **Gálvez**, **Navarro** mismo. Estaban dispuestos a volver a cometer las mismas equivocaciones, a decir las mismas estupideces. A pesar de todo.



Pero no ha podido ser. Tan pronto el proyecto crecía en magnitud como se detuvo de pronto. Silencio. El primer número a medio cocer y silencio. Yo no entendía nada. Hice algunas llamadas, busqué culpables, delatores, cómplices, lo que hiciera falta. Fueron corteses en sus respuestas, esquivos incluso. No quisieron aclararme el por qué algo que se gesta con tanto entusiasmo y decisión se frena abruptamente. Pero no hace falta. Esas cosas se intuyen. ¿Es necesario decir que en Barcelona, centro de la industria, las revistas de información se ven sometidas a presiones desmedidas?. A ellos (léase industria, ente incorpóreo, metáfora burda) les hubiera gustado una corona de laureles para cada uno, una palmada en la espalda, un hijo suyo. Les hubiera gustado un Krazy atontolado, patizambo, arterioesclerótico. Y si no, pues al garete, que para eso ponen de sus cuartos, para eso pagan la soldada. Para diezmar cuando se tercia.
Y ya digo que lo intuyo, a lo Rappel. Intuyo que Ficomic se sustenta sobre bases acobardadas de la crítica. Como si lo que dijésemos importase un carajo, como si fuésemos a aportar algo útil al lector, como si supiésemos de qué estamos hablando. No están acostumbrados a la labor crítica que sí se ejerce en otros países, demoledora y juiciosa, ulcerosa y sensata. También cierto es que no les hemos acostumbrado a ello.
En fin, que Krazy, o Nemo, no pudo ser, de nuevo, por lo que fuere. Nos quedamos solos otra vez, abandonándonos y yéndonos a beber vinos fuertes. A la espera del fin de la estupidez. Aguardando, de modo ingénuo, una reconsideración profunda del tema, una vía de escape, una tierra de nadie. Por aquello de no estar tan asquerosamente solos.

Black Hole-1

Harto estoy de vivir en éste, el país de las maravillas. Cierto es que, a pesar de tener la absoluta convicción de que no cambiaría mi ciudadanía por la de ningún otro país, sigo padeciendo una insistente vergüenza cada vez que salgo a pasear por las Ramblas, y allí donde miro no veo más que culos y tetas, tapados o no por coloridos pijamas de lycra. Y todo ello me produce rabia, y frutración, porque pienso una vez más que éste, aparte de ser el país de las maravillas, lo es también de los miedos. O por lo menos, en lo referido a los tebeos.

Harto estoy pues, de los que dibujan culos y tetas, con o sin pijamas, con la excusa de que lo que ellos hacen también es Arte, que su trabajo conlleva una granb dosis de creatividad, de compromiso. O de los otros, que no paran de lamentarse por la imposibilidad de publicar, porque no hay sitios, porque las escasas editoriales que existen no creen en su trabajo, porque no hay medio de poder CREAR conn un mínimo de seguridad.

Quizás haga falta recordarles a todos ellos que los tebeos, como todas las artes hoy en dia, son una industria. Y que como todo, las industrias también hay que crearlas para que existan.

Por desgracia, o por suerte, como ya he dicho antes, este es

también el país de los miedos, y está plagado de dibujantes "que quieren serlo", de coordinadores editoriales (me niego a llamarlos directores editoriales), que se limitan a regurgitar lo que otras culturas producen, y quejarse de ello, de escritores sobre el medio cuyo único interés es mantener encarnizadas luchas con otros de su misma profesión y, sobre todo, de editores cuya única tendencia es, inevitablemente, la de las tetas y culos, demostrando no tener cabeza para nada más. Todos ellos, nadie en particular, son los que sobreviven, que no viven, en éste, el país de los miedos. Y por ello no tenemos industria, porque no nos la merecemos.

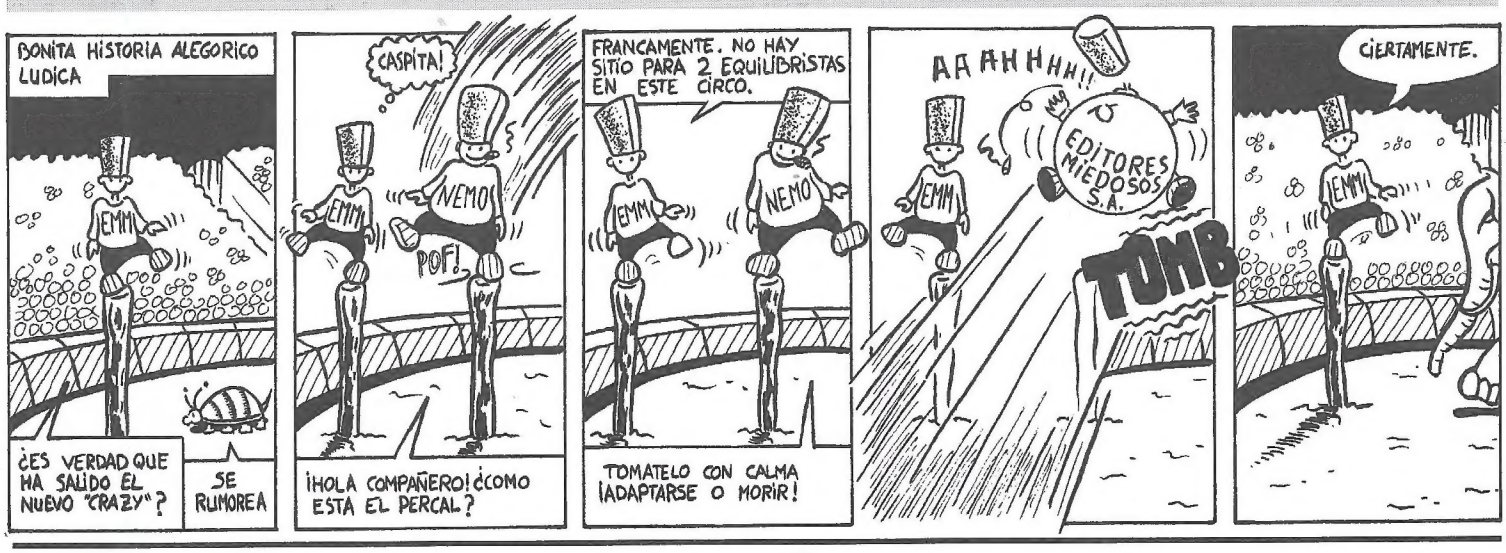
A pesar de que éste sea el país de las maravillas, a pesar de que, históricamente, por centenares de razones, éste haya sido desde siempre uno de los países con mayor potencial artístico del mundo, cuna de varios premios Nobel, importante eslabón para configurar uno de los más ricos idiomas, líder indiscutible en materias artísticas por decenios, desde hace muchos siglos, y no me estoy refiriendo exclusivamente a pintura, sino a cualquiera de casi todas las otras manifestaciones artísticas.

Todo ello, cómo no, fruto de la RABIA, esa rabia que impregna, que empapa nuestra temperamental naturaleza y que, por alguna razón que no llego a comprender, escapa al mundo de los tebeos, por estar sometido, éste, a la dictadura de los miedos. Y todo ello aquí, en el país de las maravillas, país de los miedos.

Y para muestra, un botón. La más importante noticia relacionada con el mundo de los tebeos que se ha publicado en España ha sido, no la concesión de un Pulitzer a un tebeo, sino a la muerte de un mito, uno de esos falsos dioses, convenientemente preservados por una cultura ajena a la nuestra. Eso sí, por supuesto, con grandes tetas y un buen culo.

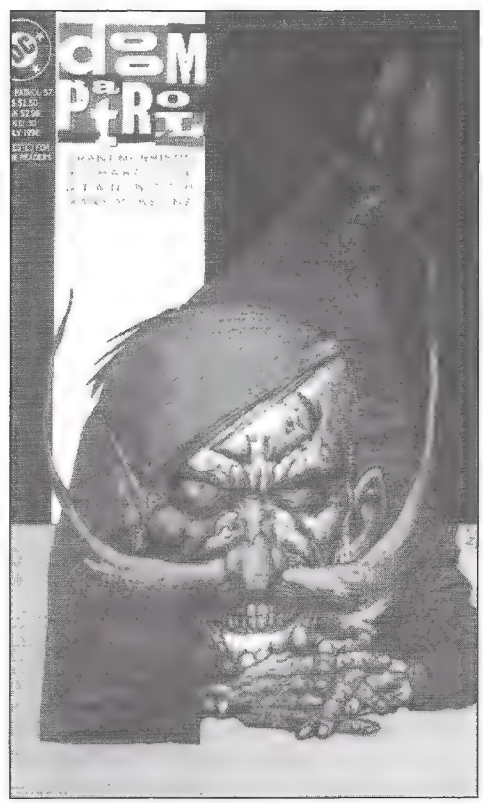
TINO REGUERA

Se hundió el Nautilus antes de zarpar •josé fraile



LA LINEA VERTIGO: LOS PRIMEROS FRUTOS DEL TERROR

En 1985 se publica la coleccion *Crisis on Infinite Earths*. Este momento marca más o menos simbólicamente un punto trascendente en la historia de DC. Es el momento de dar volantazo para desviar a la empresa de una trayectoria de incierto final. Es el momento de romper con el pasado. De arriesgarse. Renovarse o morir.



Desde que a principios de los 70, **Kirby**, **Ditko** y **Lee** pusieran a Marvel en la cima, DC se ha visto siempre en desventaja. Marvel siempre ha tenido a los autores con más gancho entre los fans del *comic book* de superhéroes, los denominados "*fan-favorites*". DC tenía a su clientela fiel y nostálgica. Cuando **Jennette Khan** y **Dick Giordano** se encontraron en la situación de tener que reconstruir la editorial, partiendo practicamente de cero, lo primero que intentaron fue atraer a autores de fama. A **George Perez**, quien ya llevaba algun tiempo proporcionando a la editorial sus mayores exitos con los *New Titans*, se sumaron otros autores provenientes de Marvel, como **John Byrne**, atraido por la oportunidad de crearse un lugar en la historia del cómic, al ser encargado de recrear a Superman; o **Frank Miller**, quien encuentra en DC la oportunidad de hacer cosas que en Marvel aún no le permitían. Pero la cosa no pasa de ahi. A pesar de que estos fichajes le suponen a DC grandes exitos, no son ni remotamente suficientes para competir con Marvel. **Giordano** y **Khan** dirigen sus ojos entonces, a otras canteras de las que extraer los talentos que les estan haciendo falta. Por un lado, estan las otras editoriales USA, las "indies". **Baron**, **Chaykin**, **Ostrander**, **Grell**... procedentes de First, y **Wagner**, procedente de Comico, son fichados en un intento de encontrar un nuevo **Miller**. Por otro lado, esta Gran Bretana. El exito de **Brian Bolland**, en Camelot 3000, y el prestigio obtenido por **Alan Moore**, con *Swamp Thing*, entre los sectores mas serios de crítica y público, motivan que DC dirija su atencion a las islas.

Giordano decide darse una vueltecita por alli, para ver sobre el terreno como estan las cosas. Consigo se lleva a **Karen Berger**, entonces editora de Swamp Thing. Allí se reunen con los artistas y escritores más destacados, en el campo del cómic de acción, y que tienen en Fleetway y la division britanica de Marvel, sus principales salidas laborales (como sigue ocurriendo hoy en dia). De estos encuentros, surgirían los cimientos del puente que a partir de entonces vería un trafico en aumento de autores británicos hacia las oficinas de DC en New York. Sin embargo, este tráfico sería esporádico, en un principio. Tan sólo algunos dibujantes, como **Jim Baikie**, **Kevin O´Neill**, **Dave Gibbons** o **Alan Davis**, seguirían el camino de **Moore** y **Bolland**. Entre el 84 y el 86, **Moore** reina en DC como el guionista mas reputado. (Con Dermiso de **Rozakis**). Sí *Swamp Thing* le colocó en el camino del trono, *Watcmen* supone su coronación oficial. Con *Watchmen*, en DC se vislumbra la existencia de un público diferente al habitual. Un público, mas alla del *fanboy*. Un público con un arraigado amor por los su-

perhéroes, pero que aspira a encontrar en ellos algo más que sistemáticas sucesiones de tortazos, y personajes sin actividad cerebral. En DC, se aperciben de ello, pero sus primeras tentativas de captar a ese publico van mal orientadas. El *Question/Rorschach* de **Denny O´Neill**, el *Shadow* de **Chaykin** o el *Green Arrow* de **Grell** palidecen ante la comparacion con los trabajos de **Moore**.

Evidentemente, no van a ser veteranos autores yanquis los que aporten la audacia y la frescura necesarias. En Septiembre de 1987, **Moore** se despide de la serie que le puso en el candelero, *Swamp Thing*, siendo sustituido por **Rick Veitch**. Ese mismo mes se produce la aparicion de la serie *John Costantine: Hellblazer*, a cargo de el escritor **Jamie Delano** y el artista **John Ridgway**, ambos británicos. *Hellblazer* supone la primera piedra para la futura creación de lo que será un subuniverso en el universo DC. Ya no se trata de una recreación de un viejo héroe, presentado con una imagen y tono mas o menos acorde a los tiempos que corren. John Costantine es un personaje surgido de las paginas del *Swamp Thing* de **Moore**, pero su conexión con esta serie va más allá de eso. **Delano** se muestra como el autentico sucesor de **Moore**. Su debut americano resulta tan importante e impactante como aquella famosa lección anatómica de **Moore**. El mundo de *Hellblazer* tiene pocos puntos de contacto con el universo DC tradicional, su inclusión en este es más anecdótica que otra cosa. Es un mundo donde se juega a la eterna lucha entre el bien y el mal, pero donde el poder no es algo que se desea, donde el límite entre lo real y lo fantástico se vuelve difuso. Con autores británicos, y personajes y ambientación británicos, la serie se sitúa como un estandarte, un vaticinio de la importancia que ese país iba a tener para el futuro de DC, que no va a tardaría en confirmarse. El siguiente año, 1988, es el de la despedida definitiva de **Moore**, que abandona DC y el comic de acción en general, y el año de la llegada de autores muy significativos. **Alan Grant** y **John Wagner**, con toda una amplia y exitosa carrera a sus espaldas, cruzaran el charco, pero seguiran por derroteros creativos muy alejados de sus mas destacados compatriotas, **Neil Gaiman** y **Grant Morrison**. **Morrison** debuta con *Animal Man*, creada, según él mismo reconoce, sintiéndose bajo el condicionamiento de que se esperaba de él un trabajo que emulase los de **Moore**, o el hecho de ser ambos británicos (si bien **Morrison** es escocés). **Gaiman** haría su presentacion con *Black Orchid*, dejando claro desde ese momento que la adscripción a lo que ya entonces se podía considerar como una línea con unas caracteristicas muy concretas, no excluía de ningún modo el desarrollo de cada autor, sino antes al contrario. La instauracion de **Gaiman** al mando de la serie *Sandman* supondría, a raiz de su creciente popularidad, la confirmación de la implantación de lo que comenzaría a llamarse con términos como "linea de terror y magia" o "de terror fantástico".

The Sandman.

El apelativo "de terror", resulta limitado, sin embargo, como definicion de los trabajos de **Delano**, **Gaiman** y **Morrison**. Mas definitorio resultaría el sello de aviso que aparece en las portadadas de los títulos de esta incipiente linea editorial, la inscripcion "mature readers", que haría las veces de sello de marca, captando la atencion del lector interesado, que sabe que bajo ese sello va a encontrar, no historias para adultos, sino buenas historias, a secas.

Como igualmente identificativa, se instauraría la tradición de las portadas pintadas, y realizadas, las más de las veces, por artistas distintos de los encargados de las historias, que se iniciaría con **Dave McKean** en *Hellblazer*, y que se impondría con el tiempo, gracias a nombres como **Simon Bisley**, **Kent Williams**, **Brendan McCarthy**...

Peter Milligan fue la siguiente incorporacion al grupo. A diferencia de sus antecesores, **Milligan** ha visto previas publicaciones de sus trabajos ingleses en el mercado USA. Además, su debut se dio con una creacion totalmente original, *Skreemer*, no con un personaje DC. En 1989, **Gaiman** y **Morrison** demostraron

Hellblazer.

Hellblazer.

su integración en la estructura de DC, con sendas aportaciones a la leyenda del mas famoso personaje de la compañía. De forma escueta el primero, con un especial de *Secret Origins* dedicado a los villanos de Batman; y de forma espectacular el segundo, con el monumental *Arkham Asylum*, realizado en complicidad con **Dave McKean**.

Morrison confirmaría su atracción por la recreación de superhéroes más al uso, al cambiar *Animal Man* por la *Doom Patrol*. El *Shade* de **Milligan** se estrenaria a mediados del 90, al mismo tiempo que este autor inicia una serie de colaboraciones con *Detective Comics*. Batman, convertido en un personaje comodín, se perfila asi como el personaje del universo DC tradicional más adaptable a las personalidades de estos nuevos creadores, cuyo universo particular cada vez se distancia y se define mas, como queda patente con la publicación de los *Books Of Magic*. Estos cuatro volumenes, ilustrados por cuatro artistas distintos (**Vess**, **Johnson**, **Hampton**, **Bolton**), y escritos por **Gaiman**, en su calidad de autor mas exitoso del grupo, analiza los origenes, el presente y el futuro del universo DC, pero centrándose en los aspectos relacionados con lo mágico/mitológico y englobando a la mayoria de los personajes de la línea, lo que supone una primera iniciativa dirigida a dotarlos de un sentido de unidad y de diferenciación del resto. Ese mismo año, la aparición del primer tomo recopilatorio de *Sandman*, confirma la popularidad creciente de la serie, que periódicamente sería recogida en este formato, de cara a su difusión fuera de los circuitos habituales de tiendas especializadas y supermercados.

A partir de aquí, la oferta se diversifica. **Morrison** abunda en sus manias personales con *Kid Eternity*, el irlandes **Garth Ennis** toma las riendas de *Hellblazer*, y **Tom Veitch** (hermano de **Rick**) las de *Animal Man*. Pero los autores yanquis siguen sin entrar en la onda de los británicos. Asi pues, DC opta por buscar personas sin experiencia en los cómics, esperando que su vision resulte por ello mas fresca y radical. **KW Jeter**, autor de la miniserie *Mr. E*, y **Nancy Collins**, nueva guionista de *Swamp Thing*, provienen ambos de la literatura fantástica, y sus debuts en el cómic resultan prometedores. A mediados del pasado año, el grupo queda compuesto por **Gaiman**, **Morrison**, **Delano** (*Animal Man*), **Collins**, **Milligan** y **Ennis**. Es entonces, cuando surge la noticia de que, finalmente, DC ha decidido agrupar a estos autores y sus obras bajo un sello editorial, llamado Vertigo. Esta idea, que probablemente llevaba bastante tiempo gestandose (¿años?), se materializa a raiz de una iniciativa frustrada de la compañia Disney. Esta poderosa empresa, habia planeado meses atras, la creacion de el sello Touchmark, en el cual se pretendían englobar obras orientadas a un publico maduro, en un claro remedo de lo que ya DC estaba haciendo, pero tal plan nunca llegaría a llevarse a cabo, porque Disney decide que no encaja con la imagen de la compañía. A resultas de que autores como **Morrison** o *Milligan* tenían preparados trabajos para Touchmark (*Sebastian O*, *Enigma*), DC adquiere los derechos de la abortada linea, y estos titulos pasan a formar la base de la futura cartera de proyectos de Vertigo. Es el impulso definitivo. Vertigo se constituye así no como un universo de series interconectadas, sino como una linea editorial que puede albergar tanto a personajes propiedad de la editorial como a otros cuyos creadores sean sus únicos propietarios. **Karen Berger,** la mujer detras de toda esta pre-historia de Vertigo, desde sus inicios con *Swamp Thing*, es colocada, en justa recompensa, al frente del sello. De ella es la responsabilidad de llevar adelante un proyecto, arriesgado sin duda, pero que tiene muchas cartas a su favor para consolidarse. Es el momento oportuno. El momento en que DC se ve obligada a dar un nuevo giro a su trayectoria. En el 92 ha comenzado a dibujarse un nuevo esquema en la industria del *comic book* USA. Es el momento de volver a arriesgarse. Renovarse o morir.

ROCCOCOMICS

HELLBLAZER:
Unas cervezas con el diablo

Para la nueva línea Vertigo, que pretende potenciar todos los títulos en la órbita de *Swamp Thing* y sus cercanías, el staff directivo apuesta por la continuidad de equipos creativos en algunas de las series: *Swamp Thing*, su ya independizado *spin-off Hellblazer*, *Sandman* y *Shade*.

Hellblazer seguirá en manos de **Garth Ennis**, guionista de otras obras (*Trobled Souls*, *True Faith*, *For a Few Trouble More*) publicados por Fleetway y sin ningún contacto con la industria americana hasta tomar las riendas de ese título. Desde el nº 41 y hasta ahora mismo con un único *fill-in* en el el nº51 a cargo de **John Smith**, guión y **Sean Phillips**, dibujo.

La andadura de **Ennis** empieza con una saga de 6 números, *Dangerous Habits* 41 a 46, y en ella perfila y apuesta por lo que van a ser sus constantes en el guión de la serie.

Ennis como en sus anteriores obras trata de temas como el compañerismo, amistad, convivencia, el recuerdo y el dolor. No abstrae como **Gaiman**, no enfoca desde nuevas perspectivas como pueda hacer **Moore**, no es un hombre de grandes ideas o nuevos desarrollos de viejos conceptos.

Pero en el mercado más o menos habitual USA se tocan tan lejanamente, tan con libros de estilo estos temas, que su obra es un oasis de cotidianeidad, en un circo que el resto de las series habituales configuran.

A **Ennis** le ha llegado un personaje que habla de una forma genuinamente inglesa, y se comporta como se supone lo hace un inglés: cínico, bebedor, desapasionado, y que por añadidura lucha contra fuerzas esotéricas.

Aquí hay algo que no encaja; es un pez fuera del agua, un arquetipo fuera de su lugar. En este momento entra **Ennis**, **Delano** explora el mal, sus formas y expresiones. **Ennis** explora el hombre que lucha; o mejor: que se ve involucrado en luchar contra sus fuerzas.

Ennis con este nuevo *Constantine* nos habla del hombre y su circunstancia (como dice **Ortega**); desarrolla el personaje en su ambiente, en un lugar donde ese tipismo inglés sea normal, en un escenario de Inglaterra actual, alcohol y pubs. Los lugares donde se ha fraguado. Porque *Constantine* es un hombre que ha encontrado la magia con su carácter formado y la magia no le ha formado a él como sería el caso de *Zatanna* u otros héroes anteriores.

Sobre un carácter definido envuelto en esotericas tensiones. Para poder presentar su visión del protagonista **Garth Ennis** da un salto hacia delante enfrentando al personaje durante 6 números a un peligro tan mundano como un cáncer de pulmón que le está matando.

Una situación así le da pie para explorar el fuero interno de *John Constantine*; una autopsia de su alma en la que incluso se permite el lujo de burlarse de la cínica característica que hasta el momento habían explotado sus autores (fumador y cinismo). El momento le da pie a presentarnos a su *suporting cast*, elenco de secundarios que se revela como algo clave en la serie y en su visión del personaje. Desde este momento en que entra en acción **Ennis**, y arropado por personajes secundarios, Constantine entra en una época de poca moralidad en que vive una vida normal donde los sucesos le zarandean y le impiden amar, beber y vivir en paz.

Es una vida coherente con el lugar en que se mueve, con la ropa, sus hábitos y la forma en que habla. **Ennis** toma el patrón de desarrollo de personalidad de *J. Constantine* y lo devuelve allí mismo.

Allí se entromete el mal. **Ennis** no está interesado especialmente en crear figuras originales de maldad; demonios retorcidos, elocuentes o extravagantes. Con un toque de originalidad, lleva a la maldad personificándola siempre y la hace elegante, conversadora. Malvada y dialogante. Retoma los restos y los introduce donde caben *Dangerous Habits* (demonios), casas encantadas, venta de almas, almas en pena, vampiros o posesiones.

Cuando **Ennis** tiene al personaje dominado y maduro lo enfrenta, como en las dos últimas series, *Body & Soul* (#58-59) y *Guy & Dolls* (#59-60) a situaciones abstractas y reales: la muerte de un padre o el embarazo no conveniente. Con toques mìsticos; introducidos por amigos que le piden ayuda, también. No busca el lío: sus cercanos lo llevan -acuden a él- al enfrentamiento a fuerzas poderosas. Sus amigos son magos, fantasmas, ángeles o demonios. Pero sobre todo y para él son sus amigos.

La serie evoluciona poco a poco y viene presentada del #41 a 50 por portadas de **Tom Canty** y del #51 en adelante del gran ilustrador que es **Glen Fabry**.

Dentro, Simpson al lápiz y varios autores al entintado, desde **Tom Sutton** a **Malcolm Jones III**. Un número de **David Lloyd** y algunos de **Steve Dillon**. En la nueva etapa será **Dillon** el que siga con la serie.

De todas maneras es una serie para leer, y los dibujantes cumplen su papel de soporte. Más que nunca son vehículos al guionista que narra cotidianeidad junto con esoterismo (por exigencias del guión) y que merece la pena ser seguida.

V. TORNASOL

SANDMAN
El sueño del hombre que soñaba

El primer Sandman de la DC, el de la Golden Age, era una típica travestización superheróica de un personaje mitológico, Morfeo. Los creadores usurparon elementos del mito, para confeccionar un justiciero enmascarado del montón.

Cuando años después **Neil Gaiman** sugiere o acepta la sugerencia -esto no lo sabemos- de revivir este título semiolvidado, como hizo en *Black Orchid*, pasa por alto la travestización superheróica para ir directamente a la inspiración original, al mito. Lo que surge entonces es una creación completamente nueva, una creación cien por ciem Gaimaniana.

Sandman es el título más singular y personal de la ahora llamada línea Vertigo. Junto con el *Shade* de **Milligan**, son los únicos escritos en su totalidad por un mismo autor. Pero incluso *Shade* se me antoja más susceptible de ser escrito por un **Morrison** o un **Delano**. *Sandman*, en cambio, es decididamente **Gaiman**. Es su personalidad la que define la serie.

Si los primeros números parecían un intento de encajar el personaje en el universo DC, mediante las apariciones de Constantine, Martian Manhunter, Mr. Miracle..., posteriormente, cuando la serie no sólo superó los doce números -que el autor creía inalcanzables- sino que también se convirtió en uno de los mayores éxitos de DC, y en la serie americana más admirada por crítica y profesionales del medio en los últimos años, **Gaiman** se deja de concesiones a la galería, y se embarca en la construcción minuciosa de su propio universo. A partir de aquí, cuando algún personaje del universo DC aparece en el mundo de *Sandman*, es por conveniencia de **Gaiman**, y es el personaje "invitado" el que se adpata al mundo de *Sandman*, y no al revés.

En el mundo de *Sandman* todo puede ocurrir. Desde que un siniestro individuo intenter invocar a la Muerte, pero se equivoque de hechizo y aparezca Morfeo, hasta que Lucifer decida dimitir de su cargo de director del infierno. Pasando por que Constantine canturree una canción de los

años treinta, que la Muerte recoja en sus brazos a un recién nacido mientras su madre le prepara el biberón, que Thor cuente un chiste sin pizca de gracia, que una pareja de lesbianas tenga un hijo, que Caín mate a Abel varias y repetidas veces, o que un pobre diablo se autoproclame emperador de los USA en 1859.

Es un mundo vasto, que se puede recorrer en todas las direcciones que podamos imaginar, cosa que **Gaiman** disfruta haciendo. A **Gaiman** lo que le gusta es contar historias. Muchas y distintas. *Sandman* es una recreación de la capacidad humana de contar historias. En el mundo de *Sandman*, los personajes viven historias, cuentan historias, sueñan historias.

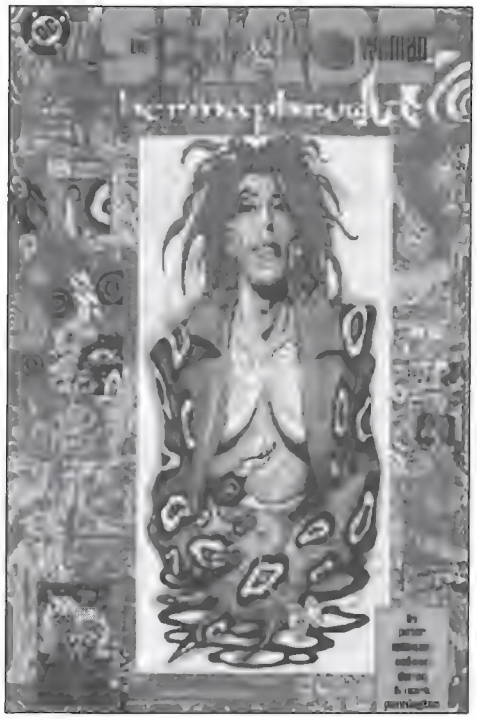
El principal mérito de **Gaiman** radica en su habilidad para dosificar estos elementos, y para lograr un equilibrio entre el componente fantástico y el realista. **Gaiman** se luce en la caracterización de los personajes, porque son ellos los que realmente le importan. Cada personaje esconde una historia que, probablemente, merece ser contada. Un personaje que aparece brevemente en un episodio puede ser retomado, posteriormente, y dotado de protagonismo, una vez que **Gaiman** ha madurado su historia particular.

De esta forma, se configura un mundo poblado de gentes cuyas historias se interconectan. Un mundo donde elementos aparentemente secundarios pueden cobrar importancxia insospechada. Un universo coherente en sí mismo, en el cual la figura de *Sandman* se presente como la de una suerte de rey, semiomnipotente, que contempla los actos de sus súbditos, y actúa tan solo cuando es imprecindible. Sus hermanos, el Delirio, el Deseo, el Destino, el Desespero y la Muerte, comforman una especie de estrafalaria corte familiar, cada uno de ellos dueño de sus propias tierras.

Y luego está el hermano perdido. Pero eso es otra historia.

EDEN

SHADE, THE CHANGING MAN:
Psicodelic Shade



De todos los escritores británicos desembarcados en DC, Peter Milligan ha quedado siempre eclipsado por las excelencias de Gaiman, Moore o el sobrevalorado Morrison, quedando en un segundo plano. Sus obras más conocidas, como Skreemer o algunas aventuras de Batman no dejan de ser obras correctas, pero que no llegaban a la fama de sus compatriotas.

Sin embargo una vez al frente de *Shade, The Changing man,* las razones de estas diferencias son evidentes: **Milligan** no es un escritor de superhéroes. Frente a la densidad de los guiones de **Gaiman** o el pretendido intelectualismo de **Morrison**, **Milligan** esgrime unas cualidades bien diferentes. Este autor proviene de la *Fleetaway,* trabajando en obras mucho más cercanas a la estética europea que a la americana. Obras como *Freaks* (con **John Higgins** de artista), *The Dead.*

La primera miniserie de éxito de **Milligan**, *Skreemer*, nos depara un correcto guionista al frente de una historia bien entrelazada y apoyada por un artista con el que ya había trabajado en *Johnny Nemo* para la revista *Deadline*: **Brett Ewins**. El éxito de esta saga favorecería que la editora **Karen Berger** (verdadera madre de la linea Vertigo) le encargara a **Milligan** la revitalización (*revamp*, como dicen ellos) de un antiguo personaje de **Ditko**, recientemente rescatado para el *Escuadrón Suicida*, Shade.

Milligan afronta el reto y al igual que en otros *revamps* famosos, como el de *Swamp Thing*, se opta por olvidar los orígenes y en este caso, **Milligan** prácticamente prescinde de todas las características de **Shade**: su "superpoder", la capacidad de generar ilusiones, será utilizado sólo como una forma de entrar en un espacio onírico particular.

Shade parte con una ambiciosa saga, *¿Quién disparó a JFK?*, en la que comienza la peculiar desmitificación total de los valores norteamericanos, que proseguiría en la extensa saga *American Scream*, clara referencia al *american dream*. En estas dos primeras sagas, **Milligan** se preocupa más de lo que quiere contar que de sus personajes. Se nota cierta avidez en demoler las tradiciones norteamericanas, perdiendo en ciertos momentos el control de sus personajes, presentándolos pero no profundizando en ellos. Acabada esta saga, **Milligan** cuenta con un trio protagonista: Shade y sus dos amigas Kathy y Lenny, que le permite una narración más pausada, aunque sin dejar de lado cierta psicodelia que acompaña al personaje desde las primeras historias. Es el momento de ahondar en los personajes, tarea que inicia en la saga *The Road*, un título balagueriano para una larga historia que permite definir con exactitud las relaciones existentes en este triángulo.

Shade, un personaje que ocupa el cuerpo de otra persona y que no conoce sus orígenes, se debe enfrentar a sus fantasmas personales (reflejados en su otro yo Hades, una estrategia no muy original, pero que **Milligan** sabe llevar sin caer en la moralina), a sus relaciones con Kathy y Lenny, etc. Es en esta saga donde el talento de **Milligan** empieza a brillar con luz propia. Los personajes femeninos empiezan a tomar las riendas de la serie, dando un nuevo giro a ésta, que culmina con la excelente *Lenny's Story*, un episodio muy alejado de los cánones habituales del comic-book, donde **Milligan** dota de una complejidad inusual a las relaciones entre sus personajes. Es bastante difícil encontrar en el panorama del comic-book USA una serie en la que las relaciones entre personajes alcancen tal grado de realismo. Por desgracia, el cómic USA nos tiene acostumbrados a narraciones planas que a lo sumo definen las relaciones entre los protagonistas a modo de golpe de efecto, pretendiendo de esta manera darle a los guiones "profundidad" (el mejor ejemplo puede ser **Byrne**). En *Shade*, los personajes están vivos y el triángulo Shade-Kathy-Lenny es completamente activo, con rela-

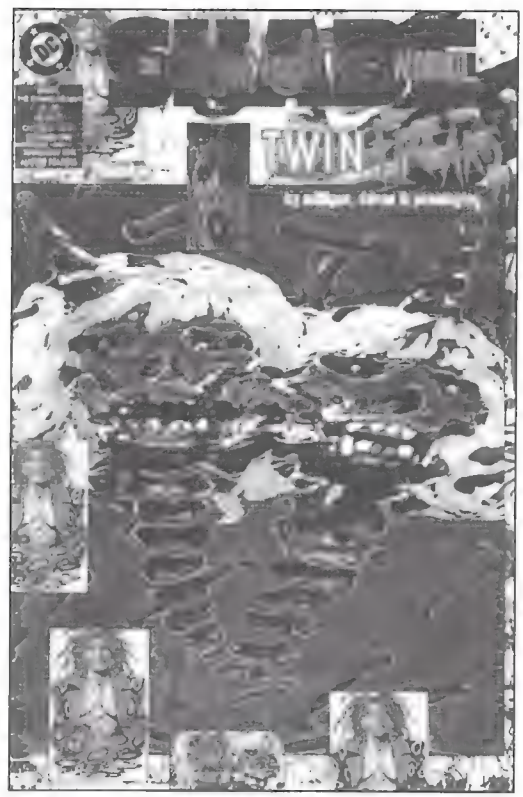
AND IT HURT. IT HURT A LOT.
I CAN'T BEGIN, CAN'T BEGIN TO DESCRIBE THE DIFFERENCES, THE SIMILARITIES. WE NEED A NEW LANGUAGE.
I FORCED MY EYES OPEN, FORCED MYSELF TO BE WITNESS TO WHAT I WAS DOING, TO WHAT I WAS HAVING DONE TO ME...
MY OWN SCREAM SOUNDED STRANGE TO ME, MORE LIKE A WHIMPER, THE CRY OF A SMALL ANIMAL BEING STRANGLED...
AND THEN I REALIZED IT WASN'T ME SCREAMING.
IT WAS FLYNN.

ciones reales entre sus miembros. La relación lésbica entre Lenny y Kathy es un acontecimiento más, narrada sin ningún tipo de consideración moral escondida. No se busca el golpe de efecto, sino forzar situaciones de forma que los personajes tengan que definirse entre ellos.

La saga *The Road* tiene una culminación brillante con *Shade, the changing Woman.* Si hasta ahora **Milligan** enfrenta a ***Shade*** con su consciencia, por último, le toca enfrentarse con su sexo. **Milligan** consigue transmitir los sentimientos contradictorios de Shade ante su cambio de sexo, complicando todavía más el equilibrio del triángulo protagonista. **Milligan** engloba este cambio dentro de la narración de un thriller, que sirve tan sólo de transfondo, y que le permite analizar las condiciones del nuevo sexo de su personaje. Por increíble que parezca, la saga consigue no mostrar ningún ramalazo machista y narrar sin moralinas ni tonterias la peculiar situación de Shade, sin caer en los chistes fáciles que normalmente se provocan en estos casos (en cierto modo tiene un aire a la segunda parte de *Switch* de **Blake Edwards**).

La labor del guionista es eficazmente secundada por el equipo formado por **Bachallo** (lápices), **Pennington** (tinta) y **Vozzo** (color). El dibujo de **Bachallo** se va acoplando número a número a las caracterìsticas de la historia, consiguiendo un perfecto equilibrio entre onirismo-realidad. **Bachallo**, sin embargo, destaca especialmente en la resolución de las escenas cotidianas (inspiradas, me atrevería a decir por los **Hernández**). En algunas historias **Bachallo** es sustituido por el habitual colaborador de **Milligan**, **Brendan McCarthy**, que consigue una excelente representación del viaje onírico de Shade a su niñez en *A pale Afteranoon*. **McCarthy** es uno de los habituales de **Milligan** desde los tiempos de la *Fleetway*, donde realizó con él historias como *Sooner or Later*, *Rogan Josh* (incluída dentro de la línea Vertigo para su publicación futura) o *Skin*, realizada para *Tundra* y recientemente publicada en las islas por la división española de esta editoral (¿para cuando una edición española del material de *Tundra*?).

En la última saga, *Shade The Changing Woman*, toma el relevo **Collen Doran**, efi-



caz, pero muy lejos de la calidad alcanzada por **Bachalo**.

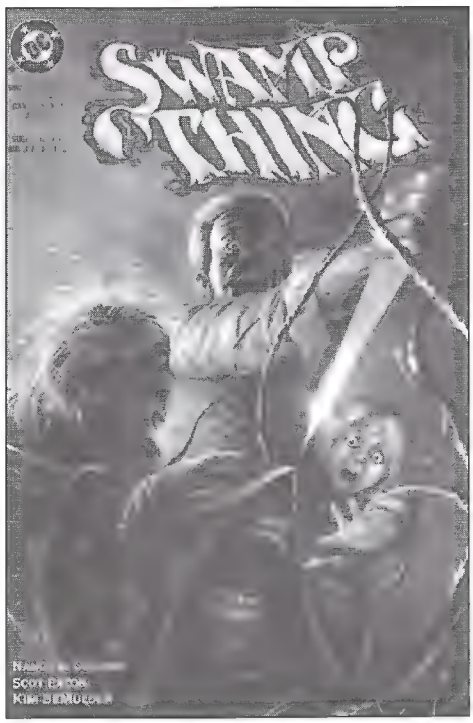
La labor de **Milligan** en esta serie y su inclusión en la línea Vertigo nos permitirá disfrutar de nuevas obras de este autor, tales como una miniserie de *Enigma*, con **Duncan Fegredo** (*Kid Eternity*) como ilustrador y otra dedicada a **Casanova** (!) con **James Hewlett** como artista (ya había trabajado con él en obras como *Swifty's Return* o *Hewligan`s Haircut*).

Esperemos que la reciente publicación en España de *Skreemer* y el prestigio de *Cat Woman* animen a *Zinco* a publicar esta serie, muy superior a las series de **Morrison** publicadas en nuestro país y sin embargo, desconocida.

ALVARO PONS

SWAMP THING:
El regreso al pantano

Swamp Thing tiene el privilegio de ser el más claro antecedente directo a lo que la linea Vertigo pretende construir: una alternativa en el mainstream. Y se puede considerar que así lo fue desde el momento en que Alan Moore la tomó en el nº 21 de una agonizante colección. De él a Rick Veitch, y tras el sonoro cese-dimisión cayó en manos de Doug Wheeler y Mike Hoffman que casi a punto estuvieron de cerrar la colección. Tras ellos aparece Nancy A. Collins y de nuevo se integrará en la linea Vertigo.



Wheeler y **Hoffman** han sido vilipendiados, degradados y abucheados en el correo de *Swamp Thing*, que perdió numerosos lectores durante su etapa. Peligros cósmicos construidos sobre bases mínimas y una herencia de la hija fruto de la unión *Abby/Swamp Thing* que indica el lamentable estado creativo en que dejaron la colección.

Por mediación del escritor **Joe R. Candsdale** que recomienda a **Nancy A. Collins**, escritora de novelas, ex-colaboradora de *Amazing Heroes* y residente en New Orleans, ésta entra a trabajar en la colección. Aparece realizando un anual, y desde el #110 de la colección en adelante, exceptuando el #116 con **Dick Foreman** (guión) y **Shawn Mcmanus** (dibujo), toma el control de los guiones de la serie.

Nancy Collins ha escrito hasta el momento dos novelas, *Sunglasses after Dark* y *Tempter*, protagonizadas por Sonja, una vampiresa. Es una escritora de género, adecuada para un personaje de género que ha perdido el rumbo.

Collins apuesta por una vuelta a los pantanos, un lugar fantasmagórico y propio hacia el horror y el misterio. Esto unido a sus gotas de escritora socialmente responsable, que introduce temas de los 90 (abuso de menores, homosexualidad,...) ha tenido un buen reflejo en el correo al que los habituales lectores le dan una calurosa bienvenida. Cabe decir que fans de la escritora la han seguido al mundo del comic-book, donde sigue por los comentarios aparecidos el buen tono de sus novelas; o el tono que sus otros lectores buscaban.

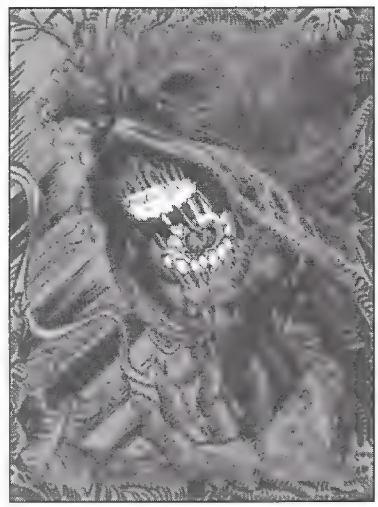
Collins se descubre como una innata contadora de cuentos en el marco sugestivo del bayou, utilizando elementos nuevos y viejos, tradiciones del lugar y de la serie, crea historias, pasado, curso vital y personajes que aparecen esporádicamente.

Por ahora ésta ha sido su mejor virtud. Crear historias de horror en el pantano. Fantasticas y emocionales.

Sólo en el #125, reintroduce un personaje tan clave en la serie como es Arcane y lo hace en un episodio marcado por el terror más puro, que hacía tiempo que no asomaba por las páginas de la revista.

Renuncia a sugerir el terror y lo muestra contundentemente en lo que parece inicio de acontecimientos tristes para el monstruo del pantano.

Si no tan pobres como **Hoffman**, y hasta la entrada de **Scott Eaton**, la serie ha bregado por salir de su lugar de vieja gloria con dibujantes



poco apropiados y siendo tan subjetivos como siempre. Desapasionados en la labor que realizan, **Tom Yeates** o **Tom Mandrake**, aún sin ser grandes nombres del dibujo realizan un papel muy por debajo de sus condiciones óptimas de trabajo. Tal vez condicionados por la visión que **Bissette**, **Totleben** y **Vetch** han formado del personaje y que parece sea la standar.

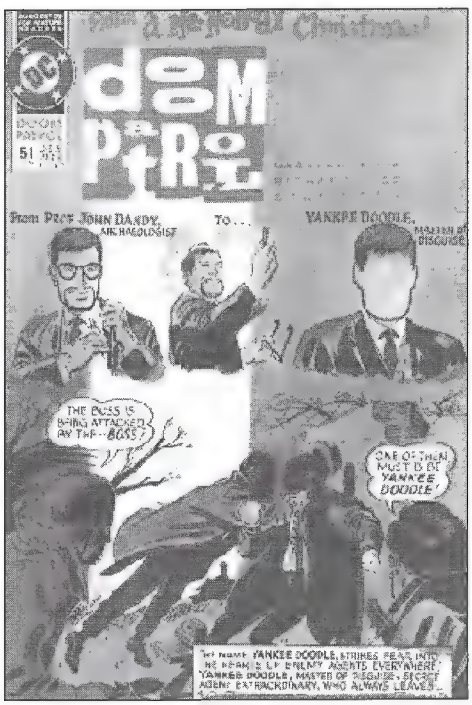
Scott Eaton, que hasta el momento sólo había hecho algunos números de *Dr. Fate*, entra en el 118 y le da vigor, entrega y personalidad a los dibujos; una limpieza y un toque que lo distinguen y que se adaptan, creo yo, mejor a la manera de contar de **Collins**, de lo que lo hicieron **Mandrake** o **Yeates**.

Con **Collins/Eaton** y, por ahora, portadas de **John Higgins** (que Dios le perdone por su *World Without End,* porque la afición no lo hará) se introduce *Swamp Thing* en Vertigo con un nivel, por lo menos, adecuado para el resto de sus competidores.

V. TORNASOL

DOOM PATROL
Al límite de todas las cosas

Siempre fue un poco como El Mago de Oz: La pequeña Dorothy, una chica de Kansas, es capaz de materializar sus fantasías. Sin Totó, acaba conociendo a un Robot que busca desesperadamente un corazón, un sentimiento de humanidad, algo que le haga escapar de su fría carcasa metálica.


doom PaTRoL
From Prof. JOHN DANDY, ARCHAEOLOGIST
TO...
YANKEE DOODLE, MASTER OF DISGUISE
THE BOSS IS BEING ATTACKED ON THE--BOSS?
ONE OF THEM MUST BE YANKEE DOODLE!

Juntos buscan al mago, también llamado Niles Caulder, un fénix de los ingenios que puede ayudarles a conseguir lo que, quiméricamente, desean. Por el camino van encontrando a otra gente, extraña, diversa, absurda como ellos, más que ellos mismos. Un poco como Oz, siguiendo el camino de baldosas amarillas.

También fue un poco como la *Alicia* de **Carroll**: soldados con tijeras en las manos, frases crípticas, juegos lógicos, todo muy infantil, muy soñado, pero crudo e inquietante en el fondo. No era el absurdo por el absurdo, aunque a veces lo rozase. Algo de alquimia para justificar la destilación de un nuevo ser, juegos dadaístas para acentuar los des-propósitos...

Era un poco de todo eso. **Morrison** lo quería así, evidente, diáfano. No es un tahur: se deja querer. Su etapa en *Doom Patrol* marcó definitivamente el tono de la serie, su ambigüedad aparente no siendo más que la fachada para un mero divertimento atrevido. Lo llaman *cool*, a eso.

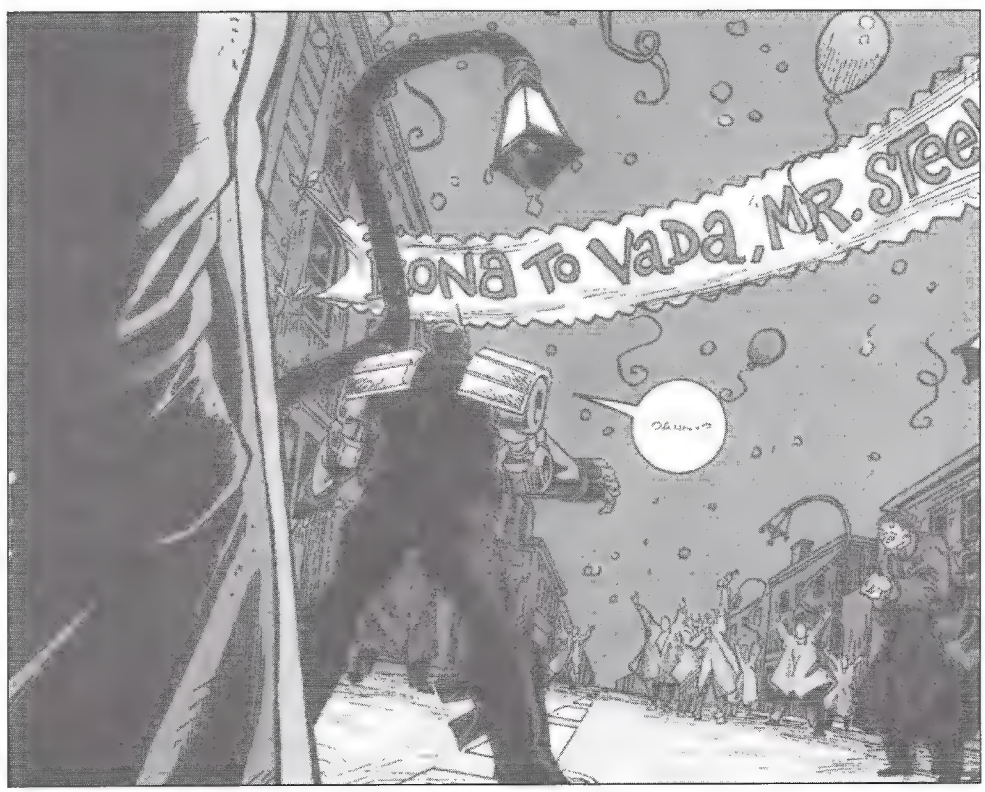
Lo cierto es que la serie progresó con fortuna, gracias a un entramado cuidadoso, unos actores coloristas y un público perplejo. El dibujo de **Richard Case** subrayó el libreto, y a veces, bajo las tintas de **Stan Woch**, se permitió algún apunte de dignidad, con esfuerzos. Pero fue **Morrison** el jefe de pista, el que daba entrada a los leones o a los payasos, el que manejaba a los lectores y enviaba su mirada de un lado a otro del escenario. Durante su última etapa, **Morrison** demuestra cansancio, cierto agotamiento: reaparece la Hermandad del Dadá, hay algunos números de enlace... síntomas de que el absurdo tampoco podía ir mucho más lejos. Finalmente, el broche. Un personaje llamado Candlemaker, surgido no se sabe bien si de Dorothy o del mismísimo infierno, decapita al grupo, que ya estaba, por otro lado, disperso, perdido, roto. **Morrison** se permite subvertir algunos clichés admitidos en la continuidad de la serie, destrozar los convencionalismos creados por él, apuntalar su marcha quemando su trabajo, fusilando su obra, demostrando que la Patrulla estaba, verdaderamente, condenada.

Este es el terreno que le ha gustado a **Morrison** desde siempre: el de los personajes oscuros, secundarios, raptados de las épocas pretéritas y puestos al día para deleite de sus seguidores. Sus historias se resienten de argumentos ínfimos, casi inexistentes. Excusas narrativas, diría yo, para desarrollar acciones bien construidas, dirigidas con precisión sobre la base de diálogos nada mundanos.

Una admiradora de **Morrison** comenzó a escribir al correo de *Doom Patrol* unos diez números antes de que él dejase la colección. Decía tener grandes ideas, absurdas, locas, estúpidas, para poder continuar la serie si **Morrison** tiraba la toalla. Se salió con la suya. **Rachel Pollack** inaugura, en el mes de Enero, la etapa Vertigo de la serie *Doom Patrol*. Anunciada como novelista, poetisa, ganadora de varios premios, viene a sumarse a la nueva moda que, sustituyendo a los guionistas británicos, impone a las novelistas norteamericanas dentro de la línea de terror de la DC. Como ya sucedió con **Nancy Collins** en *Swamp Thing*. La labor de **Pollack** incidirá, como es de suponer, en las directrices marcadas por **Morrison**, en la imagen definitiva de la serie: un puñado de personajes improbables luchando contra improbables avatares. Un poco como el resto de tebeos de super héroes. ¿Qué hace pues de *Doom Patrol* una serie tan especial?. Yo me quedo, para ser sinceros, con **Ennis** y Constantine tomando unas cervezas en el pub, con **Milligan** llevando de cabeza al pobre Shade o con **Gaiman** surcando territorios desconocidos. Pero *Doom Patrol* recoge ciertos elementos que, a fuerza de no ser sutiles, la convierten en una agradable visión del absurdo superheróico, del sinsentido de la capa y el fotón atómico.

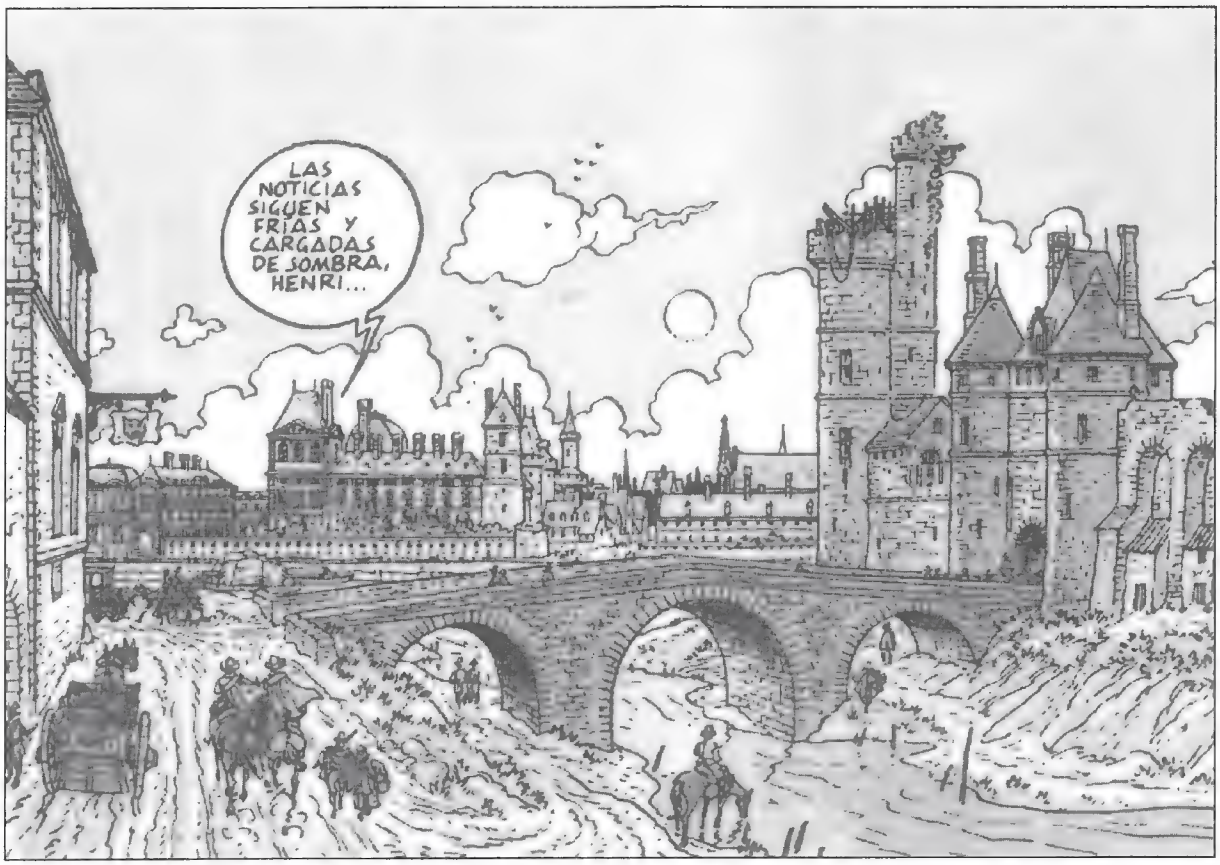
Es **Morrison**, ya sabeis lo que quiero decir.

J.V.CHULIA



ENTREVISTA

André JUILLARD



La publicación del último albúm de Las siete vidas del Gavilán ha confirmado a André Juillard como un valor seguro de los tebeos franceses. Aprovechando una breve estancia en nuestra ciudad, donde vino a tomar parte en una mesa redonda sobre tebeos, El Maquinista Mensual fue a su encuentro. Y esto fue lo que nos dijo.

EMM: Aunque lleva usted unos 20 años trabajando en el mundo del cómic, no ha sido hasta Las *7 vidas del Gavilán* que se ha hecho conocido en nuestro país. *Arno*, *Masquerouge* o *Le chevalier du desert* son algunas de sus obras anteriores, ¿qué puede decirnos sobre ellas?.

AJ: En Francia *Masque rouge* ha funcionado bastante bien, aunque está dirigida a un publico más amplio, que incluye al infantil. "Las 7 vidas" ha tenido bastante más exito, y creo que porque, simplemente, reune más calidad que otros trabajos. El guión, y pienso en lo que suelen ser los gustos del público, está mucho más trabajado que en *Arno*, una historia muy simple, sin casi acción y donde el caracter de los personajes no está trabajado con suficiente profundidad.

EMM: Para "las 7 vidas" se ha visto obligado a trabajar de forma diferente a como lo hacía en *Arno*.

AJ: No, de hecho no se puede decir que estuviera muy emocionado con las historias de *Arno*, que tenían un guión bastante pobre lo que me obligaba a compensarlo con el dibujo. En "Las 7 vidas" tuve menos trabajo, seguramente porque me lo tomé con mucho más entusiasmo. Me pareció hasta más fácil

EMM: ¿Encontró alguna diferencia trabajando con Jacques Martín o con Patrick Cothias

AJ: Bueno, **Cothias** tiene mi edad, mientras que **Martín** tiene 20 años más que yo. Como no somos de la misma generación no puede haber la misma complicidad que con **Cothias**, lo que facilita cualquier tipo de intercambio y me permite discutir con mayor libertad sobre el guión. Esto no ocurría con **Martín**, que tenía mucho prestigio, que era una persona mayor y a quien yo había admirado cuando era niño.

EMM: ¿Que supuso para usted poder trabajar con Martín?

AJ: Al principio sobre todo me pareció como un sueño de mi infancia que se hacía realidad. De pequeño leía *Alix* porque me gustaba mucho la historia antigua.

Trabajar con él era como la realización de un sueño, pero pronto quedé defraudado por su colaboración. Creo que el guión estaba hecho con prisas, le faltaba profundidad en la construcción de la historia y en la profundidad de los personajes. Me decepcionó. Además me dí cuenta de que tenía una forma de escribir bastante amateur; tenía una vaga idea de lo que quería contar, pero no la construía. Cada semana me enviaba dos o tres páginas.

EMM: Desde el punto de vista del trabajo de documentación, ¿ha habido algún tipo de diferencia entre *Arno* y "Las 7 vidas"?

AJ: No hubo diferencias en la forma de trabajar, pero fue más difícil documentarse para "Las 7 vidas" porque se trata de una época más antigua y costaba más encontrar los documentos auténticos. Para *Arno*, que trascurre en la época napoleónica, no tuve esos problemas porque había mucha documentación, sobre todo en lo relativo a los trajes militares. Por suerte hay muchos aficionados a esta época que escriben obras. Esto facilitó enormemente el trabajo.

EMM: En una entrevista usted aseguró que "*se puede violar la historia a condición de hacerle hijos hermosos*".¿Es usted siempre muy escrupuloso en la recreación de los hechos o se toma algún tipo de licencia de vez en cuando?.

AJ: Trato de ser muy riguroso con la documentación, pero a veces es difícil y no se encuentran todos los elementos necesarios para realizar el dibujo. Entonces te ves obligado a realizar una reconstrucción o imaginar los objetos y el decorado a partir de otros elementos que ya conozcas. Pero vamos, yo no hago un trabajo científico de historiador, simplemente cuento historias y espero que el lector se las crea. No me dirigo ni a especialistas ni a historiadores, sino a un público bastante amplio que tiene una idea bastante general de la época. Intento hacer un trabajo que resulte creible.

EMM: Ahora que ha terminado "Las 7 vidas", ¿volverá a retomar *Arno*?

AJ: Al principio pensé que lo retomaría cuando acabara "Las 7 vidas" pero después cambié de idea. He escrito un guión que pienso dibujar, aunque hay otro dibujante que se va a encargar de la serie junto con **Martín**.

EMM: ¿Y Sobre qué trata ese guión?.

AJ: Es una historia que tiene lugar en el presente. Es de amor y transcurre en Paris. He elegido Paris porque es la ciudad en la que nací y porque tenía toda la documentación al alcance de la mano.

EMM: ¿Supone eso que va a iniciar una nueva etapa alejado de los comics históricos?.

AJ: Me gustan los tebeos históricos, en realidad lo que me gusta es el lado pintoresco de los trajes, de la arquitectura ... Sigo prefiriendo dibujar caballos que automóviles. Pienso que en el futuro dividiré mi trabajo con historias antiguas y otras más contemporáneas. De hecho, **Cothias** y yo hemos proyectado seguir haciendo nuevas historias con los personajes de "Las 7 vidas" que aún viven y hacerles viajar por Europa y America, quizás hasta descubramos América.

Las siete vidas del gavilán.

EMM: ¿Cree que se pueda hablar de una escuela francesa del tebeo histórico?.

AJ: Sí, pero más que de una escuela deberíamos hablar de un editor, de Glenat, que como por casualidad se encontró con una serie de dibujantes que hacían sobre todo este tipo de tebeos. Así fue como se convirtió en editor de tebeos históricos. Pero no sé si se puede hablar de una escuela: él no se limita a estos tebeos que también se dan en España o en Italia. No creo que sea algo tipicamente francés: existía antes y seguirá existiendo (o por lo menos eso espero). De todas formas esto al público le trae sin cuidado. Siempre habrá quien prefiera el genero histórico o la comedia, pero en general los auténticos aficionados solo entienden de tebeos buenos o malos, al margen de otras consideraciones.

EMM: Y dentro de esta corriente, ¿cree que existen diferentes estilos a la hora de realizar obras históricas?.

AJ: Sí, creo que se puede distinguir entre obras realmente históricas con una vocación casi pedagógica y que hasta la ultilizan algunos profesores de colegio para enseñar a los alumnos. Pero a mi esto me parece bastante aburrido porque exige un rigor casi científico, mientras que yo valoro más la libertad y la imaginación. Para mi solo la época es histórica, y caben personajes de cualquier tipo. **Cothias** y yo tuvimos algunas discusiones amistosas al respecto, porque yo creía que el rey Enrique IV y sus ministros tomaban demasiada importancia, mientras que para mí eran más importantes *Masque Rouge* y los demás personajes de ficción. Corríamos el riesgo de hacer algo demasiado educativo y pedagógico, algo en lo que no tenía ningún interés.

EMM: ¿Qué cree que es más importan-

Buscadores de oro.

Las siete vidas del gavilán.

te: crear una historia o recrearla?.

AJ: A mi no me gusta la historia como tal, sino como evasión hacia el pasado, con personajes que perfectamente podrían vivir en nuestra época, pero que llevan espada y van a caballo en lugar de usar pistola o ir en coche. Además me gusta el reto de reconstruir la época pero siempre por evasión y no por interés histórico.

EMM: ¿Hay alguna razón especial que les llevara a elegir la época de Enrique IV, a quien los franceses siempre han considerado un modelo de buen rey?.

AJ: En cierto modo fue un modelo, pues demostró que en un periodo muy difícil, como lo fue el de las guerras de religión, demostró mucha tolerancia, un bien bastante escaso para la época. Los franceses le recuerdan con simpatía por intentar reconstituir al país. No fue un rey perfecto: en el momento de morir se iba a luchar contra Alemania, pero la gente guarda un buen recuerdo.

EMM: ¿Cual ha sido el exito de "las 7 vidas" en número de ejemplares?.

AJ: De *La marca del cóndor* se hizo una primera edición de 60.000 ejemplares. Del primero, en los casi diez años que han transcurrido desde su salida se han vendido unos 120.000 ejemplares. Creo que ha sido un exito.

EMM: La crisis es el tema de moda, y no solo la económica. ¿Cree que ésta existe realmente en el campo de los tebeos?.

AJ: Está bastante claro que hay una crisis económica que afecta a todos los sectores, pero la de los tebeos dura ya diez años. *Tintín*, *Metal Hurlant*, *Pilote* cerraron una tras otra mientras *A Suivre* o Vecu son sostenidas por los editores en la medida en que les permite dar a conocer los álbumes, que es lo que da dinero. Es un problema grave porque antes estas revistas permitían a los jóvenes dibujantes vivir de este trabajo sin tener ningún album, cobrando por página dibujada para la revista. Ahora los dibujantes noveles necesitan un album, y si quieren vivir de esto tendrán que vender bastante. La crisis ha hecho más prudente a la gente. Antes los aficionados compraban de todo, por curiosidad o porque había más medios, y un dibujante desconocido podía tener exito con un album. Ahora es más difícil, el público solo busca autores confirmados.

EMM: Los editores franceses prefieren las series a historias de una entrega. De esta forma, a medida que avanza la serie la gente compra los primeros números. ¿Cree que esto está condicionando el mercado?.

AJ: Glenat por ejemplo sí. Bueno no puede exigir a nadie que haga una serie si no quiere, pero él les anima para rentabilizar mejor los álbumes, lo que da bastante buen resultado. Si al cabo de unos números la serie no funciona, pues se cancela. En cambio es bastante reacio a los *one shot*. Casterman, por ejemplo, no le da tanta importancia y acepta el riesgo de publicar *one shot*.

EMM: La crisis de las revistas de tebe-

LAS 7 VIDAS DEL GAVILAN.(7) LA MARCA DEL CONDOR. Patrick Cothias y André Juillard. Norma Editorial.

Album final que concluye esta monumental novela-rio de corte histórico. Volumen último de siete gigantescos capítulos donde nada falta ni sobra; número siete, mágico por excelencia, para contar las siete entregas de una fascinante historia de gavilanes humanos y alados. Historia que se desarrolla durante los últimos años de **Enrique IV** de Francia y la sucesión de su hijo **Luis**, junto con el reinado sin corona del cardenal **Richelieu**. Un gigantesco drama que mezcla realidad histórica y ficción en un estilo que el propio **Dumas** no hubiera desdeñado firmar: misterio, tragedia, aventuras, política y, por supuesto, capa y espada.

En *La marca del Condor* convergen finalmente los hilos argumentales dispersos, encuentran su destino los personajes cuyas vidas se han ido entrecruzando a lo largo de tantas páginas como trama y urdimbre de un gigantesco tapiz tejido por **Patrick Cothias**. Tapiz intrincado y bello que se completa y adquiere su sentido último con este álbum. Ariane de Troil es ya una mujer y el mítico Gavilán casi un anciano, con el cuerpo y el alma cubiertos de cicatrices. Pero con las intrigas del Cardenal como fondo y ante la indiferencia del joven soberano, una nueva máscara roja defiende a los oprimidos con la punta de su espada. El viejo y mutilado Gavilán no soporta lo que considera una usurpación y decide acabar con él. Sin embargo, ¿quién se oculta bajo la capucha del nuevo héroe?. La perturbadora respuesta a este y otros interrogantes que circundan a los personajes desde el inicio de la serie sellará el tragico final, no por presentido menos climático. Argumento ciertamente rocambolesco que, no obstante, adquiere profundidad en base a su elaborada trama, la densidad de sus personajes y la complejidad de los diálogos. Fundamental resulta también la plasmación gráfica de **Juillard** con su realismo suave, detallado y elegante tanto como con su fiel minuciosidad a la hora de la reconstrucción histórica.

La maestría de guionista y dibujante en el montaje y utilización del ritmo procuran a la obra una absorbente fluidez. La presente entrega reutiliza y perfecciona el esquema narrativo utilizado en los últimos álbumes: planteamiento del escenario y situación de los personajes para pasar a conducir dos o más acciones en paralelo que paulatinamente adquieren una tensión *in crescendo* hasta desembocar en un final común, generalmente violento y definitivo. Tal planificación funciona de nuevo con resultados brillantes y más definitivos que nunca. Pero esta vez el círculo se cierra y el gavilán vuelve a la mano de Leonard, el fabulador visionario y único testigo del drama que toca a su fin. Todos los personajes que han intervenido saludan ya al espectador desde el escenario de la portada: en palabras del anciano Leonard, "*el espectáculo ha terminado*".

YEXUS

os se explica en parte porque la gente rechaza el "continuará", y ahora resulta que una serie puede alargarse durante casi 10 años.

AJ: Esta es una de las cosas en las que te fijas al cabo del tiempo. A mí me encantaba la idea de contar una historia como la del Gavilán en casi 400 páginas, con espacio más que suficiente, pero al público le pareció muy larga, con un album cada año y pico, y se impacientaba, lo que por otra parte es bastante agradable. Quizás las series con "continuará" deberán ser más cortas. Hoy por hoy es difícil contar una historia interesante en 46 páginas, se ha perdido la costumbre de ser muy denso y conciso, pero tampoco hacen falta 10 álbumes, con dos o tres debería bastar.

EMM: ¿Que trabajos has realizado desde que terminó *La marca del condor*?.

AJ: He hecho muchas ilustraciones, he trabajado en prensa, un poco de publicidad ... Por así decirlo, lo que no he hecho para nada ha sido dibujar tebeos desde hace un año. Después de estar trabajando 8 años en "Las 7 vidas" estaba un poco agotado y tenía la necesidad de respirar. Hacer ilustraciones es muy agradable, son como vacaciones.

La publicidad no me ha interesado mucho, tiene demasiadas constricciones y no siempre resulta interesante. En cambio espero poder hacer, además de tebeos, ilustraciones de obras literarias, para niños ...

EMM: Háblenos un poco de sus dibujantes preferidos.

AJ: Jacques Martin me marcó cuando era pequeño. Luego, cuando empecé a hacer tebeos, me influyó mucho **Giraud** y un poco también los tebeos americanos, pero no los cómics sino los *Sundays*: *Flash Gordon, El Principe Valiente* ...

EMM: Todos los autores franceses suelen citar a Giraud entre sus maestros.

AJ: Sí, es que hay que reconocer que tuvo una gran influencia en cualquiera de sus etapas (como **Giraud** y como **Moebius**), pero hoy un poco menos. Desde hace unos años Moebius se ha concentrado en un género bastante específico, una especie de ciencia ficción esotérica que no es que interese a mucha gente aunque el dibujo siga siendo magnífico.

Si empezara hoy creo que me influiría mucho **Prado**. Cuando lo descubrí me impresionó mucho su talento.

EMM: ¿Que le parecen las series como XIII?.

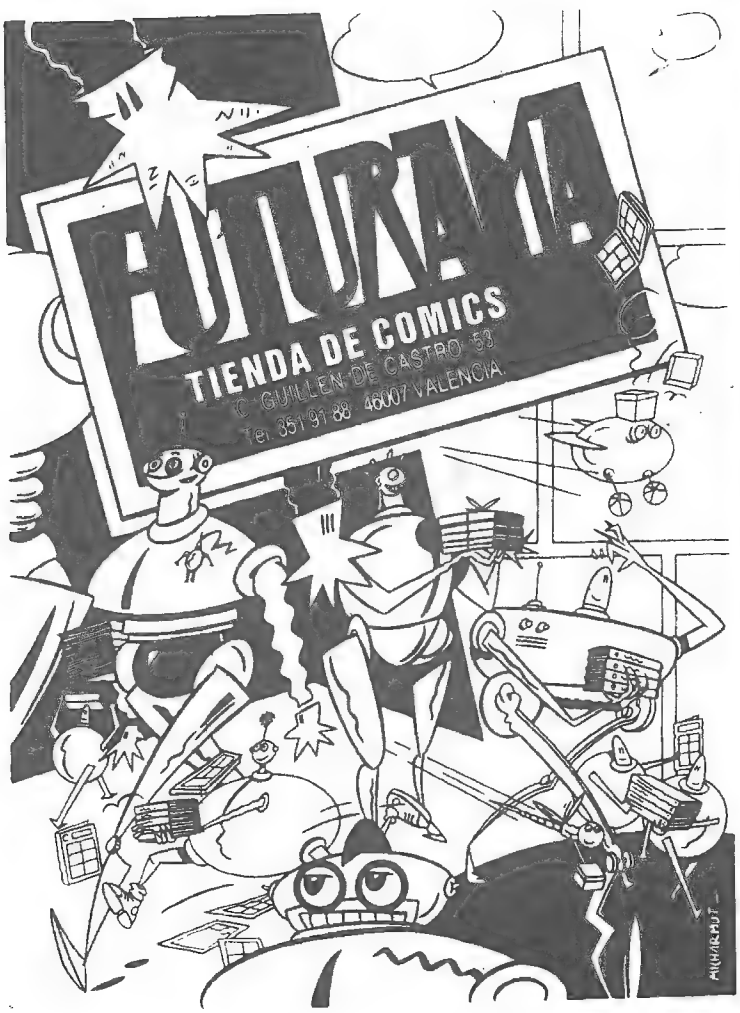
AJ: Creo que es exactamente lo que pide el público: una historia palpitante, y siempre se quiere leer su continuación. A mí no me gusta especialmente, pero está bien hecho

EMM: ¿Y de los dibujantes españoles a cual destacaría?

AJ: Conozco a **Prado** y a **Daniel Torres**, que no sabía que era valenciano. Al principio también me gustaban mucho **Palacios** y **Victor de la Fuente**. Pero últimamente se ve poco material suyo. Me gustó mucho *El Cid*. Pero conozco mal los cómics españoles.

JAVIER RUIZ

1. Entrevistas: **Ana Miralles** y **Howard Chaykin**. Homenaje a **Chaland**. Dibujos e historietas de **Sento, Micharmut, Carlos Ortín, Manel Gimeno** y **Rafa Fonteriz**.
2.Entrevistas: **Micharmut** y **Moebius**. Dossier **Jaime Hernández**. Informe: **Los suplementos dominicales**. **Miracleman**. Dibujos e historietas de **Micharmut, Sento,Javier Olivares, Carlos Ortín, Javier García, Manel Gimeno, Rafa Fonteriz** y **Jesús Gras**.
3. Dossier **Daniel Torres** Entrevistas: **Pepo Moreno** y **Jordi Bernet**. Artículos: **Franquin, Keko, La Cosa del Pantano**. Dibujos e historietas de **Daniel Torres, Sento, Micharmut, Juan Puchades, Manel Gimeno, Javier Olivares, César Moragues** y **Rafa Fonteriz**.
4. Dossier **Jordi Bernet**. Artículos: **Grafimatica, Humorismo USA, Spider, Andreas, Revistas para adultos**. Dibujos e historietas de **Bernet, Sento, Javier Olivares, Mique Beltrán, Manel Gimeno, Atila, Juan Puchades, Joan Verdú** y **Rafa Fonteriz**.
5. Dossier **Mique Beltrán**. Entrevistas: **Shelton y Muñoz**. Artículos: **Hermann, Lobo, Mutantes USA**. Dibujos e historietas de **Mique Beltrán, Sento, Jesús Gras, Micahrmut, Manel Gimeno, Carlos Ortín, Javier Olivares** y **Rafa Fonteriz**.
6. Dossier **Max**. Dibujos e historietas de **Max, Sento, Manel Gimeno, Micharmut, Juan Puchades, Rafa Fonteriz, Javier Olivares, Vicente Tiburcio** y **Gerard Miquel**.



Turia
REVISTA DE INFORMACION
Y ESPECTACULOS

LA REVISTA
QUE CABE EN
EL BOLSILLO

¡ESTAN LOCOS ESTOS HETEROS!

La publicación de *Pretty Baby* consolida definitivamente el status de Ralph könig como autor de moda. Cuatro álbumes en el mercado en menos de dos años y un premio del Salón Internacional del Cómic de Barcelona no ofrecen dudas al respecto. Incluso en el último Festival de Comics de Maguncia se ha representado uan obra teatral que adapta su album *Lysistrata* de 1987.

¡EN ESA CASA DE LOCAS APESTA SIEMPRE COMO EN UN HARÉN! A CAUSA DE ESTAS MARIQUITAS REPEINADAS SE EXTINGUE EN INDIA EL BUEY ALMIZCLERO, ¿LO SABÍAS?
NO.

El retorno de el condón asesino.

Su irrupción en el panorama español se produce prácticamente sin prolegómenos, por la puerta grande, considerando que el inicio de la publicación de sus historias cortas en *El Vibora* (1991) coincide con el lanzamiento a bombo y platillo de su primer álbum en castellano: *El Condón Asesino*.

Las susodichas historias cortas (que siguen publicándose en la actualidad) se desarrollan en una, dos o tres páginas autoconclusivas y se remiten a su producción de 1986-88. Se trata de divertidas anécdotas sin demasiadas pretensiones, centradas mayoritariamente en el ámbito homosexual en que se inscribe el propio autor. Ambito que **König** recrea con precisión desenfadada y al que no duda en aplicar la sátira desmitificadora; un mundo cerrado que describe con un naturalismo lejano a la estridencia y al sensacionalismo morboso que conlleva en muchos casos el acercamiento al tema. Lejano por tanto, de la óptica de un **Nazario** y, por ejemplo, su delirante *Anarcoma*. Lejano tambien, sin embargo, de la lúcida sensibilidad de **Kate Worley** en *Omaha*. De hecho, la pertenencia del propio **Konig** al colectivo gay aleja la sombra del prejuicio y le faculta para ejercer la autocaricatura (siempre tan saludable) que desarrolla en una clave irónica no muy lejana del puro cinismo: las desgracias de sus personajes son aireadas con un desparpajo que conmueve muy poco al autor.

El Condón Asesino, por su parte, aparece precedido de su éxito de ventas en Alemania. Más de cien mil ejemplares. Rápido y desmesurado best-seller para tratarse de un autor no consagrado, explicable presumiblemente por lo morboso de un tema cuyo tratamiento elude qualquier tipo de sutileza a partir del mismo título. Semejante éxito quizás pesó en el jurado del Salón barcelonés para otorgarle en el 92 el premio a la *Mejor Obra Extranjera:* el carácter novedoso, atrevido y original del álbum justifica su nominación pero resulta discutible para el que esto firma su elección definitiva por encima del calibre de otras producciones foráneas de la misma convocatoria. El pase del cómic alemán al primer plano de actualidad en aquel año (y su presencia como exposición representativa en el propio Salón) pudo acentuar igualmente el componente coyuntural de la decisión final.

El Condón Asesino es una obra de 1988 que, lejos del naturalismo cotidiano de los relatos cortos, se inscribe de pleno en el más truculento género negro con añadidos de terror fantástico y gore. No abandona, por supuesto, el sentido del humor (también negro) ni la temática homosexual, en este caso más hardcore. La historia del impresentable inspector *Macarroni* a la caza del feroz preservativo tanto rezuma de los ingredientes al uso del mencio-

...SIEMPRE QUE NOTA QUE LE VIENE DEMASIADO PRONTO SE CONCENTRA UN INSTANTE EN LA ROPA INTERIOR DE HELMUT KOHL Y ¡YA ESTÁ VENCIDO EL PROBLE-MA!
MIERDA... ¡¡¡TENGO LADILLAS!!!

Pretty Baby.

nado género negro (policia desastrado, bajos fondos, crímenes, personajes amorales, ciudad hostil) como rememora el sangriento espíritu de *Tiburón* o *Alien*, incluida la persecución final y eliminación del monstruo.

Eliminación no muy definitiva, de todas formas, en tanto que el éxito cosechado propició, al igual que en los filmes mencionados, la realización de una secuela, publicada en España el mismo año que la primera parte y con el inevitable título de *El retorno del Condón Asesino.*

Por otra parte, aspectos del contenido como la violencia revulsiva, el sexo explícito y la ambientación marginal junto con un grafismo caricaturesco y un tanto tosco, tienden a remitir ambas obras al estilo underground, convenientemente reciclado quizá pero igualmente eficaz.

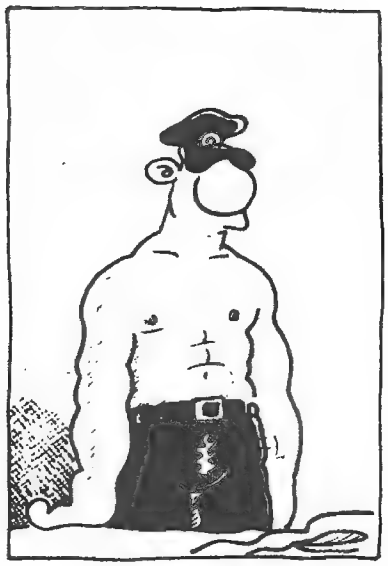
No será hasta 1992 que se publique en nuestro país *El Hombre Nuevo*, producción de **König** anterior en un año a *El Condón Asesino* y sin embargo su obra más madura y depurada; un cuidadoso trabajo que define la medida exacta de su declaración de intenciones y desarrolla con pasmosa efectividad las claves de su tesis particular. Además es una magnífica comedia, lo que no es poco decir considerando la dificultad del género. De hecho, resulta más bien una *rara avis* si nos paramos a contemplar la escasez de cómic de humor publicado en España, por no mencionar el paupérrimo estado del género dentro de la producción nacional, *Jueves* aparte. Pero ese es tema de otro artículo.

El Hombre Nuevo narra los avatares de *Axel*, atractivo heterosexual que en plena crisis con su novia *Doro* viene a entrar por casualidad en la apacible existencia de los homosexuales *Norbert* y *Waltraud*. Descubridor curioso de un nuevo mundo y negando una tendencia bisexual latente no dudará en manipular a su antojo a quienes le rodean para conseguir sus fines y lograr reconciliarse finalmente con su novia. El rol de macho inequívoco es recuperado de nuevo y el *happy end* se traduce en boda con embarazo. Toda la peripecia dará lugar, por supuesto, a innumerables enredos y escenas hilarantes, viniendo a configurar una gran "comedia de situaciones" resuelta con extrema brillantez.

Dicho género se apoya casi fundamentalmente en los personajes y su evolución en diferentes entornos y a tal efecto cabe decir que **König** desarrolla una labor ejemplar en lo que a efectos fílmicos se definiría como "dirección de actores". Sus personajes son verosímiles y su interrelación ajustada, los secundarios ocupan papeles distribuidos con exactitud y funcionan con precisión casi relojera. Por supuesto, la acertada utilización de ritmo y montaje determinan el óptimo rendimiento de las claves dramáticas o humorísticas a efectos narrativos. Gran creador de atmósferas, **König** cimenta su trabajo en la capacidad de observación, análisis y, sobre todo, síntesis; acertando a describir lo esencial con breves pinceladas: unos pocos trazos y actitudes definen un personaje, unos pocos personajes y diálogos definirán un ambiente. El argumento es denso y equilibrado, huyendo normalmente del estereotipo, haciendo que incluso el cliché del amante en el armario funcione con renovada frescura.

Y el capítulo gráfico será el soporte y vehículo ideal de todo lo antedicho. El agresivo look underground de *El Condón Asesino* se suaviza y depura en este caso. El trazo sigue siendo fresco, ágil y rápido, aparentemente descuidado y sin embargo sintético. Síntesis aplicada tanto a los escenarios (a veces inexistentes) como a las figuras. El autor prescinde de cualquier dato visual que no sea fundamental y por lo tanto entorpezca la exposición de su argumento. El dibujo responde exclusivamente al suministro de información necesaria para el avance de la historia. Así, en los rostros solo atiende a la expresividad, en los cuerpos subraya los elementos sexuales (pubis, glúteos, senos,...) y en las escenas se centra en el ritmo. La consecución de lo antedicho no se basará en otra cosa que en un hábil manejo de los recursos gráficos del medio: líneas cinéticas, onomatopeyas, gestualidad y planificación, entre otros.

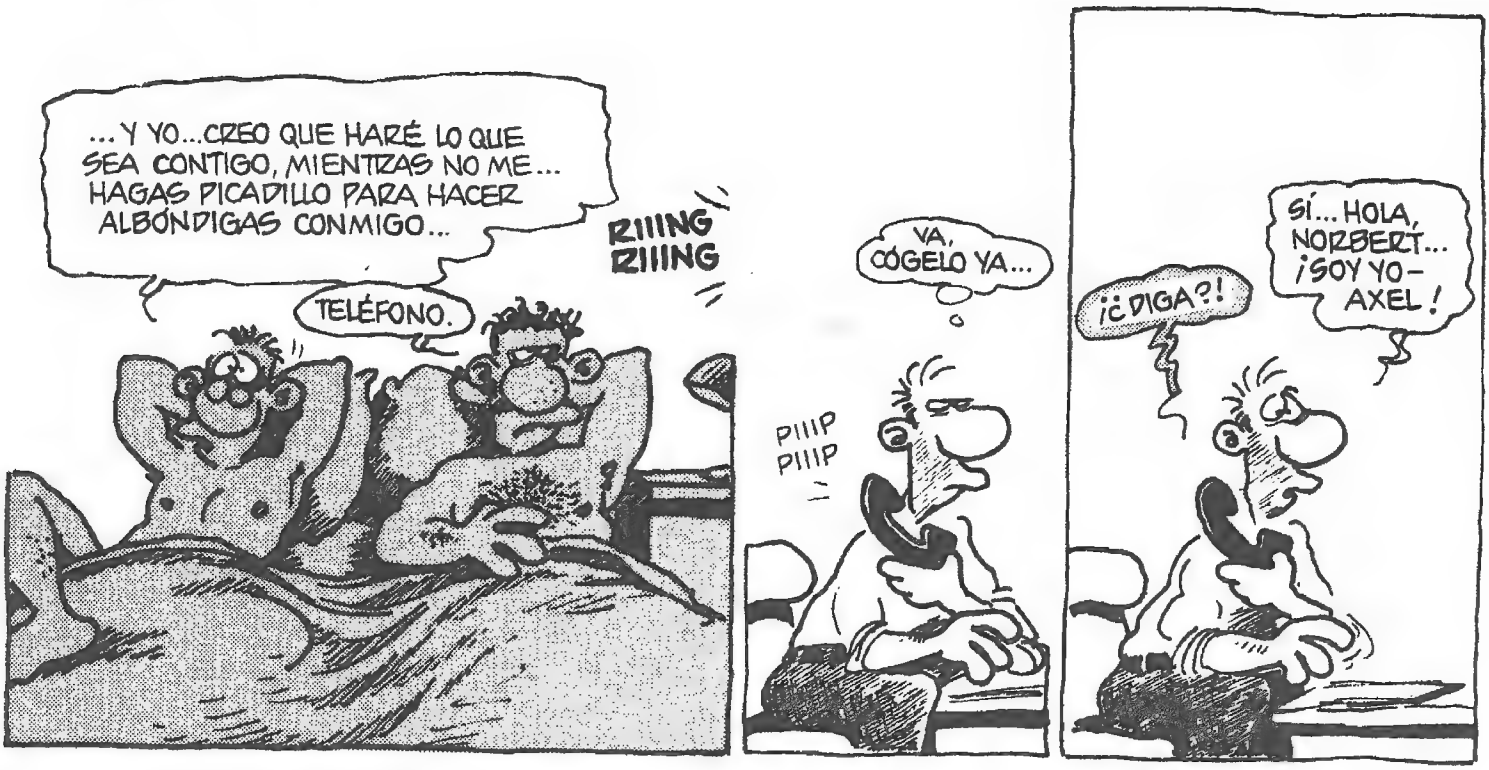
La tesis, en fin, de *El Hombre Nuevo* es puramente sexual, aunque sus repercusiones incidan en el campo sociológico y psicológico. El planteamiento y desarrollo, aún con matices y riqueza de detalles (y aderezado por un atractivo sentido del humor) avanza en una sola dirección. No es difícil percibir que heterosexuales y hembras son los personajes más negativos de la historia: el egoísmo hipócrita de *Axel* o el conformismo de *Doro* son ejemplos evidentes frente al equilibrio de *Norbert*, constante víctima de los caprichos y desaciertos del protagonísta. Incluso *Waltraud*, más mordaz y menos bienintencionado, demuestra mayor lucidez que el resto del grupo que se reune semanalmente "para charlar de los problemas que les produce su papel de hombres".



El condón asesino.

neurosis, problemas, según se indica, inherentes a la idiosincrasia del heterosexual. El autor tambien apunta secundariamente a la desmitificación de tal macho prototípico introduciendo el factor de la presunta bisexualidad del protagonista. Bisexualidad que **König** de todos modos acota y matiza con certeza, refiriéndola más bien a la faceta del sexo opuesto contenida en todo individuo y susceptible de aflorar en base a condicionamientos circunstanciales. La negación de tal evidencia en el caso de *Axel*, por tanto, será clara fuente de inestabilidad, por lo que tal subargumento viene a conectar y servir como refuerzo suplementario de la línea principal de razonamiento.

Al igual que *El Condón Asesino*, *El Hombre Nuevo* tendrá una inevitable secuela. Es así como llegamos a *Pretty Baby*, realizada en 1988 y publicada en España a finales del pasado año. Si *El retorno del Condón Asesino*, como casi toda secuela de cualquier medio, apenas añadía algo a la obra original, *Pretty Baby* no resulta una excepción. Con *Axel* casado y su esposa a punto de dar a luz, de nuevo la situación se complicará con la participación de *Norbert* y *Waltraud*. Los secundarios en esta ocasión serán el nuevo y extraño amante de *Norbert* y una antigua novia de *Axel* que vendrá a jugar un papel fundamental en el desenfrenado desenlace cuando despierta la líbido del protagonista, dormida desde la merma de atractivo de su mujer en cinta. Ni que decir tiene que las situaciones equívocas y las peripecias jocosas vuelven a hacer las delicias de los lectores. Las mismas virtudes grafico-narrativas del original se aplican a esta secuela. Pero el avance de la obra solo tiene lugar en el plano argumental, no ideológico. *Pretty Baby* resulta, por tanto, más intranscendente: agotada ya en *El Hombre Nuevo* la demostración de la tesis, el nuevo album no insiste en ella y pasa directamente a centrarse en la más genuina diversión, en la comedia de enredo pura y dura. Una secuela que obviamente aprovecha el éxito de su predecesora pero al menos no resulta repetitiva ni argumentalmente injustificada. Ninguna aportación significativa, pues, pero un cuidadoso producto cuyo interés se justifica solo por la apreciable aportación que supone al género humorístico. Que no es poco sino al contrario, como ya se ha señalado anteriormente.


...Y YO...CREO QUE HARÉ LO QUE SEA CONTIGO, MIENTRAS NO ME... HAGAS PICADILLO PARA HACER ALBÓNDIGAS CONMIGO...
RIIING RIIING
TELÉFONO.
VA, CÓGELO YA...
PIIIP PIIIP
¡¿DIGA?!
SÍ... HOLA, NORBERT... ¡SOY YO - AXEL!

Pretty Baby.

En definitiva, el comportamiento de tales personajes concretos viene a ser un reflejo para **König** del esquema global de funcionamiento de los grupos a que representan. El autor no deja de satirizar con ironía una serie de aspectos del colectivo gay pero, de alguna manera, sus defectos son pecata minuta frente a la coherencia de que parecen hacer gala sus componentes, del equilibrio general del colectivo a pesar de sus desórdenes particulares. Los homoxesuales de **König** resultan seres desinhibidos y consecuentes como resultado de la aceptación y disfrute de su condición. Así, será *Axel*, prototipo de macho, quien venga a introducir el factor de desequilibrio y caos con sus fustraciones, complejos y

Si **König** continúa la saga de *Axel* o las truculencias de su condón carnivoro está por ver. Cualesquiera que sean sus futuras propuestas, no ha podido dejar más claras sus actuales premisas vitales en el manifiesto que supone *El Hombre Nuevo*, cuya doctrina se resume en una lapidaria afirmación del prólogo: "El hombre es social y sexualmente un idiota". Entendiendo por hombre no ciertamente a la especie sino más bien a su representante masculino y hetero.

YEXUS

LOS AÑOS DEL CAMBIAZO

XXXV AÑOS CON MORTADELO Y FILEMON

Afortunadamente, aún tenemos ocasión en el 93 de celebrar algo, cansados pero con una inercia espantosa de los festejos concluidos. El 20 de Enero se cumple el XXXV aniversario del nacimiento de Mortadelo y Filemón (1), hecho más crucial para la vida de ciertos españolitos que el famoso descubrimiento, que ya nos pilla un poco lejos. La verdad es que también Mortadelo nos pilla lejos, y que nos parece que ha envejecido más de lo que aparenta con esos años y esos rasgos, pero lo cierto es que en aquella infancia en que cualquier problema se solucionaba con una lectura detallada de un tebeo (sabiduría que ya hemos perdido), Mortadelo se nos llevaba de calle.

Aunque empingorotado y flamante hoy en día en las publicaciones juveniles del grupo Zeta, cómo olvidar de pronto aquellos años en Bruguera. Mortadelo (y en él resumimos a Filemón, pues quien más quien menos lo considera su contrapunto), fue un brillante funcionario de esta empresa, y parece que todo el mundo lo considera la llave de paso de las historietas propias de la casa, lateralmente testimoniales y de interés centrado y resuelto en la última viñeta, a las dominadas por un limpio nonsense, y en donde la sucesión de gags y las historias secundarias eran tan importantes o más que el propio final, también en el friso entre los cincuenta y los sesenta, cuando los americanos nos daban sopas y ondas, y todo estaba ya menos pardo. Todavía, en estas horas, **Ibañez** se jacta de ello (2), a pesar de que **Schmidt** o **Vázquez** habían dado antes claras muestras de maestría en el asunto. Pero el tiempo, que todo lo disculpa y pone las cosas derechas, ha dejado que Mortadelo sea el personaje y la serie representativa de ese hacer, y no sólo eso, el personaje representativo de la escuela Bruguera, mientras que el puesto de dibujante emblemático ha quedado para **Vázquez**, el de la veteranía para **Escobar**, y el del secreto mejor guardado para **Schmidt**.

Personaje Virtual

Mortadelo tiene algo de príncipe o de niño mimado que nos carga un poco, con sus traducciones al alemán, danés, griego, sueco, etc; su revista particular a partir de 1970 (la década "de oro"); aquellos billetes con su efigie que la casa puso de moda..., y sobre todo, con la incansable repetición de los mismos trucos, basados en malentendidos verbales y en un repertorio de disfraces ya algo polvoriento. Sin embargo lo brillante fue -y aún vive de ello- la capacidad de multiplicarse, de ser algo así como el personaje cubista, que hacía que la página diera de sí como ninguno, el personaje virtual que podía ser una cosa, la contraria y la de más allá en el transcurso de una historia, un decorado y unos protagonistas planos.

Así, la sorpresa, el cambio repentino, los equívocos, la disfunción, son los elementos particulares de la serie de Mortadelo, que se concentran en él, pero que se proyectan con claridad en todas las líneas de la trama. Si nos fijamos en su período más largo y célebre, el de las historietas seriadas iniciadas en 1969 con *El Sulfato Atómico*, que tienen en la T.I.A., la central paródica de la C.I.A., su punto de referencia (adaptación a los tiempos de la modesta agencia de información de los inicios), descubrimos hasta qué punto el efecto sorpresa del cambio y la alteración, es el motor indiscutible de los argumentos.

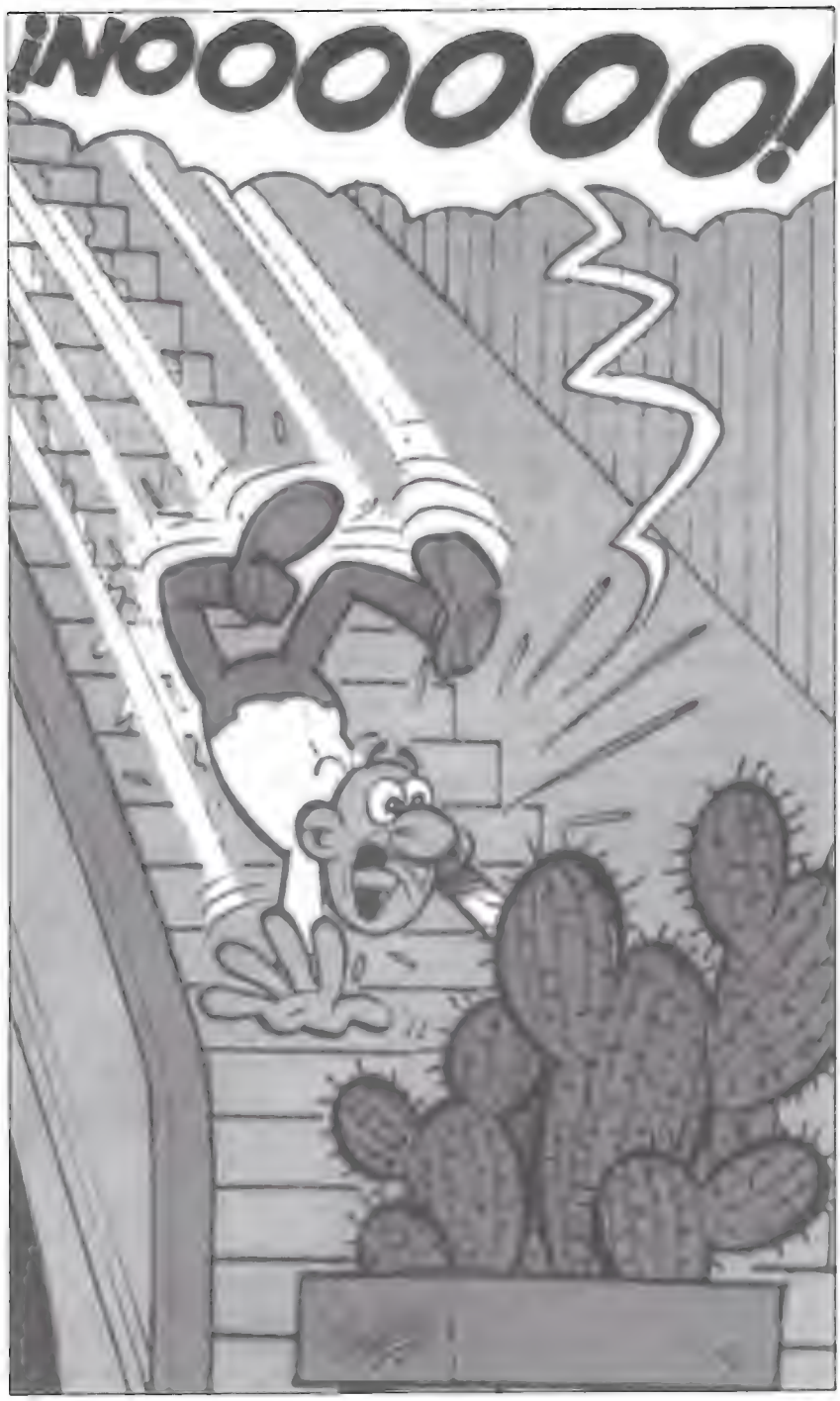
El Poder del Cambiazo

Vieja como el mundo, la alteración es un recurso de gran éxito en la cultura visual y escrita, desde el tópico del "mundo al revés" medieval hasta el cine del *slapstick* de **Chaplin** o **Laurel y Hardy**, del que **Ibañez** se considera deudor. Así, en el escenario de Mortadelo y Filemón nada funciona como se espera. El lector habitual tiene la convicción, antes de leer la primera viñeta, de que la historia se coronará con un desastre: o bien la empresa fracasa, o si se logran los objetivos, será debido las más de las veces al azar, y a costa de repercusiones negativas en los protagonistas. A partir de esta condición *sine qua non*, la familia de los cambios y las dislocaciones (habitualemnte producidos por los experimentos del temible genio de la central, el profesor Bacterio), empezará a enseñorearse. Los animales cambiarán su metabolismo (*El Sulfato Atómico*, *Safari Callejero*...); los coches harán de todo menos dejarse conducir (*El Cocherito Leré*, *Los Cacharros Majaretas*...); el clima se transformará artificialmente (*El Caso del Bacalao*); y los protagonistas sufrirán cambios de toda índole, desde la alteración espacio-temporal (*La Máquina del cambiazo*), la fisiológica (Filemón, que también cambia, se verá estirado cual goma en *La Chiclemicina* (3), disminuido en *La Hormona X-5* y convertido en morcilla en el episodio del mismo nombre), hasta la más verosímil provocada por la hipnosis (*Magín el Mago*).

Buscándole Tres Pies

Pero el maestro del cambio es indudablemente Mortadelo, cuyo mayor valor, ya lo hemos dicho, es su juego gráfico. La idea de **Ibañez** de convertir la esporádica función del camaleonismo del detective clásico en una manifestación constante de los

estados de ánimo del personaje, es ya brillante de por sí, sin necesidad de escarbar en sinuosidades. Aún así, contraviniendo los deseos del padre de la criatura, es tentador buscarle tres pies a Mortadelo, precisamente en relación con este recurso.
Naturalmente se han sacado deducciones para todos los gustos, tanto estéticas como sociológicas. **Juan Antonio Ramírez** ve en su disfraz "*el lenguaje que representaba el estado psicológico del personaje y su ambigüo y degradante status social*" (4), a la vez que desde la estética, relaciona este hallazgo expresivo con los escénicos del Teatro Nacional Polaco de Pantomima de Wroclav, dirigido por **Tomazewski**. Por su parte, **Antonio Altarriba** descubre en la pirueta icónica del personaje una posibilidad abierta, un prototipo de modernidad: "*Mortadelo no está anclado en un tipo social que corra el riesgo de ser superado por la evolución de los tiempos, como fue el caso de la mayoría de los personajes de Bruguera. Mortadelo es una posibilidad abierta*" (5). Puestos a aprovechar, siguiendo el matiz docial propuesto por **J.A.Ramírez**, diremos que es evidente que una lectura de este tipo es posible. Si bien el propio **Ibañez** esquiva cualquier sintomatología de este estilo en sus declaraciones, habiendo sido atacado repetidas veces a causa de este voluntarioso "humor limpio" (6), en cambio una perspectiva social es fácilmente localizable en la serie. No se trata sólo de volver al abultado registro brugueril de salvajes relaciones entre jefes y subordinados, reflejo de unas tensiones sociales evidentes y a menudo tan caricaturescas como las de los tebeos, sino de desprender de ese *pandemonium* de disfunciones disparatadas que domina la serie, en las que predominan con natural relevancia las de unos protagonistas incapaces de desarrollar sus papeles profesionales, una visión de conjunto poco complaciente de las relaciones humanas y sociales. A pesar de todo, como se ha podido ir viendo, lo grave de buscar tres pies a este gato, es que el gato se convierte en armario, luego en flexo, en momia, en florero...



En Olor de Multitudes

El riesgo de que una sorpresa se repita semana a semana, treinta y cinco veces durante treinta y cinco años, es que deja der serlo, e incluso, tras haberse convertido en costumbre, pierde gracia. El arma escondida en la manga de **Ibañez**, para que la fiesta no decaiga, es precisamente su brillantez como dibujante (capaz de variar el registro estilístico cada cierto tiempo), y en cuanto a los temas, superando los comunes a toda la historia de detectives, el recurrido aprovechamiento de grandes espectáculos de masas contemporá-

neos a la publicación (Olimpiadas, mundiales...), en donde los desmadres resultan cuantificados por la magnitud de aquellos; y últimamente, un acercamiento igualmente hábil a asuntos de interés social, político o mundano, o como se quiera llamar (*La Cochinadita Nuclear*, *El Racista*, *El Atasco de Influencias*, *Barcelona 92*...), en donde abundan más de lo que acostumbraban las caricaturas políticas, y donde la expresión de la "chapuza nacional", rastreable en antiguos episodios, y en particular en los de *Mundial 78*, resulta una de las bazas más conseguidas. Los puntos suspensivos a esta entrañable saga los ponen de momento los capítulo de *Mortadelo y Filemón, 35 Aniversario*, que publica la revista *Super Mortadelo* desde su número 111 (un homenaje merecido, pero que no podría dibujarlo otro que no fuera **Ibañez**); y así, en un gracioso juego de muñeca rusa, el historietista se dibuja a sí mismo, con la familiar autoironía de otras ocasiones, en su proceso de creación de los personajes, y explorando a su modo los esquemas del metacómic.

Es probable que con la mitad de estos treinta y cinco años que se celebran, Mortadelo y Filemon ocuparan el mismo lugar en la mitología del cómic y de las ventas; pero dicen que hasta los dibujantes comen de esto. De todos modos, quien consigue que en una reciente obra de teatro, como *Operació Opera* (7), se reúnan las suficientes referencias asu vis cómica y sus personajes como para suscitar un guiño generacional entre los espectadores, es que ha sido capaz de crear un clásico.

ALFREDO ARIAS

NOTAS:

1. **Juan Antonio Ramirez** da los datos precisos de la primera entrega de *Mortadelo y Filemón, agencia de Información*: página 13 del número 1394 de *Pulgarcito*, correspondiente al 20 de Enero de 1958, en su ya clásico estudio *La Historieta Cómica de Postguerra*, Madrid, Cuadernos para el diálogo, 1975, p. 129n.

2. Remito a la entrevista realizada por **Salud Muñoz**, *Levita y Cuelllo Duro*, para la revista *Leer*, nº48, Diciembre, 1991, y en concreto página 48.

3. De estas tres aventuras, incluidas junto a *La Historia de Mortadelo y Filemón* y *Un tipo Presuroso* en el álbum de Ases del Humor *La Historia de Mortadelo y Filemón*, Bruguera, 1971, **Ibañez** ha aprovechado la de *la Chiclemicina* para, veinte años después, dibujar una historia seriada *La Elasticina*, en los cuadernos de la colección *Olé*, prácticamente con idénticos ingredientes. También ha vuelto a desempolvar *la Máquina del Cambiazo*, otro éxito del 71, para su sátira de los fastos y la camarilla política y económica que han rodeado las calendas del 92, en *El Quinto Centenario*, último álbum hasta el momento de los publicados por Ediciones B. Resulta natural que **Ibañez** recurra a hallazgos de probado éxito, cuando su producción de historias completas ronda ya los cuarenta títulos.

4. **J.A. Ramírez**, op. cit., p. 131.

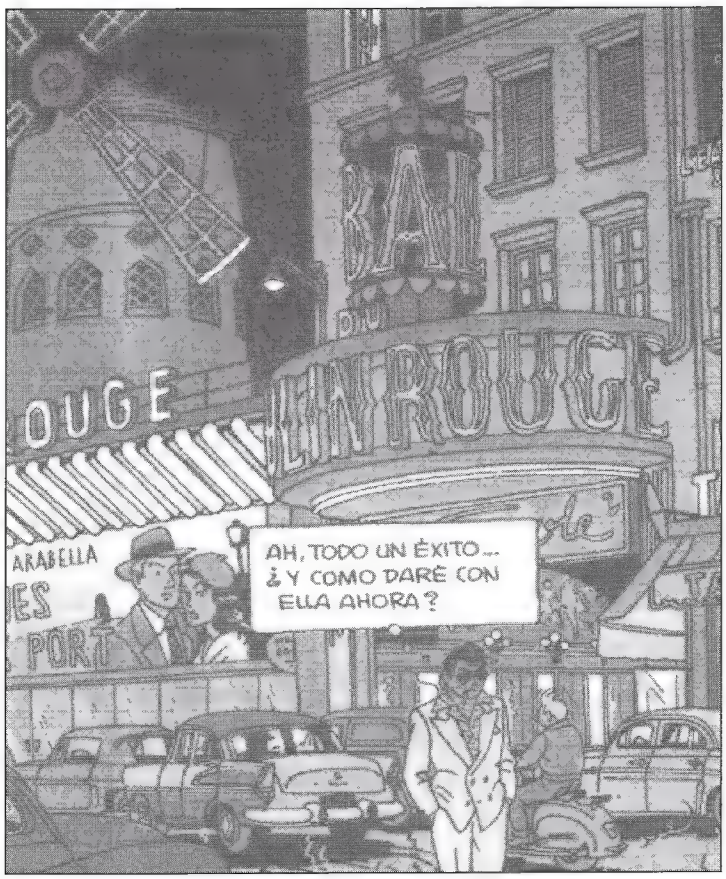
5. **Antonio Altarriba**, *Mortadel et Filemon: Le succès de la mètamorphose*, en *Les Cahiers de la Bande Dessinèe*, nº83, Diciembre, 1988, pp.22-27.

6. Especialmente en el inmediato postfranquismo, cuando la toma de conciencia y el compromiso político eran identificables en las revistas satíricas y en los cómics para adultos. En un medio tan representativo de ese momento como la revista *Troya* (nº 5, Septiembre, 1977), autogestionada por el llamado Colectivo de la Historieta, se le mete caña aludiendo a su inveterado apoliticismo, en *F. Ibañez apolítico* y *Psicoanálisis a... Mortadelo y Filemón*, firmados por el **Dr. Delclos**. Con todo, esa fama queda un poco empañada por su participación en el álbum *Los profesionales de la historieta, el humor y la ilustración en solidaridad con El Papus*, del mismo 77, editado por 73 editoriales (entre las que no figura Bruguera), tras el brutal atentado. Cabe decir que es el único dibujante de la casa que colaboró en este proyecto, no sabemos si porque fue al único que se le invitó.

7. En la obra del joven autor **Ignacio García May** (Premio Tirso de Molina en 1986 por su comedia *Alesio*) y **Juan Antonio Vizcaíno** (director de amplio rodaje en el teatro independiente), que no trascendió de las salas madrileñas en el verano de 1991, se brinda un homenaje a la estética y el ritmo de las historietas de Bruguera y en especial a **Vázquez**, que incluso colaboró en algunos fondos escenográficos. Mortadelo es vagamente identificable con Camaleón de la Isla, pero el elemento que mejor se relaciona a la obra de **Ibañez** se aprecia la escena en la que, con propósito de la abertura solemne del año del "Uve Centenario", se abre otra vez al público el Teatro de la Opera de Madrid, tras varios años de obras. Los reyes y el público asistente van entrando. mientras algunos obreros finalizan aún los remaches del techo. esta escena recuerda, cómo no, la viñeta del capítulo cuarto de *Mundial 78*, en la que mientras el público va introduciéndose en el estadio donde se celebra la inauguración, unos obreros subidos en un andamiaje, con aire cansino, siguen pintando un soberbio letrero.

Para más información sobre los contenidos y estética de *Operación Opera*, y en general sobre las relaciones entre el cómic y el teatro, remito al artículo de **Alfredo Arias** y **Juan Antonio Cardete**, *El Cómic se sube al Teatro*, en *Cuadernos del matemático*, nº8, Madrid, mayo, 1992.

albumes



La ciudad luz.

LA CIUDAD LUZ. G y D: Ted Benoit. Col Cimoc extra color n´94. Norma Editorial.

Para bien o para mal, enfrentarse hoy, entrados ya en 1993, a un relato como *La Ciudad Luz* deja en el lector un poco veterano un cierto regusto añejo. Algo lógico, por otra parte, porque sin necesidad de haber conocido la historia en su previa publicación en las páginas de la revista *Cairo* (entre los números 31 y 36), esta aventura de Ray Banana, surgida de una casual coincidencia de rostros, cuadra de punta a cabo con todos los cánones del tan conocido cómic franco-belga de género policial. Por ello, los aficionados a esta línea no van a encontrarse con ningún tipo de sorpresas: un dibujo detallista, con abundancia de colores cálidos, un grafismo que es todo lo contrario de agresivo y un guión solidamente construido, perfectamente lineal en su desarrollo (salvo un breve *flash-back* inicial que nos muestra la anécdota que nos muestra la acción) y con una resolución clara y limpia en que todas las piezas encajan a la perfección.

Un continente y un contenido conocidos pues por multitud de álbumes anteriores que garantiza la adhesión de un determinado grupo de aficionados y me temo, el rechazo de otro, aconstumbrado a personajes que se expresan con monosílabos y a las *splash pages*. Personalmente, sin mostrar un desmedido entusiasmo por *La Ciudad Luz*, confieso que, en ocasiones, me apetece acercarme a relatos que, como este, han nacido con un simple y único objetivo: hacerme pasar un rato distraido.

JUAN CAMPOS

BATMAN-DRACULA: LLUVIA NEGRA. G: Doug Moench. D: Kelley Jones y Malcolm Jones III. Ed. Zinco.

El concepto de *Elseworlds* que utiliza DC consiste en mezclar el concepto de un personaje (generalmente Batan) con otro personaje no perteneciente al universo DC, sino a la literatura o, simplemente, al acervo cultural popular. No se trata de aventuras fuera de la continuidad de las series regulares como pueda ser *Legens of the Dark Knight*, se trata de tomar sólo la esencia del personaje y jugar con ella. En este caso, el formato elegido es el de *Graphic Novel*, y el antagonista Drácula. No es la primera vez que Batman se las tiene que ver con vampiros: recordemos la saga que Zinco publicó en la primera serie del personaje. En aquella ocasión, los dibujos del genial **Gene Colan** dejaban en evidencia el discreto guión de **Gerry Conway** y **Paul Levitz**.

Ahora, **Doug Moench** y **Kelley Jones** plantean nuevamente el enfrentamiento. **Moench** es un guionista ya veterano que, aunque nunca ha producido ninguna obra maestra, siempre ha tratado con rigor y seriedad las series que ha guionizado. Habitualmente forma equipo con **Paul Gulacy** consiguiendo interesantes resultados con series como *Sang-Chi, Master of Kung-fu, Slash Maraud* o *Six From Sirius*. En *Lluvia Roja* realiza un trabajo ajustado pero falto de fuerza. Los personajes merecían un tratamiento más épico y violento, no unas actitudes blandas y psicologistas deudoras de las novelas de **Anne Rice**.

Kelley Jones comenzó siendo un aventajado discípulo de **Michael Golden**, realizando una serie de trabajos entre los que destaca *Micronauts: The New Voyages*. Posteriormente cambió de maestro pasándose a **Berni Wrightson** y consiguiendo la que es su mejor obra hasta el momento, *Deadman: Love and Death*. En *Lluvia Roja* sigue por el camino marcado por esta miniserie, pero esta vez la tinta no es suya, sino de **Malcolm Jones III** y los resultados, aún siendo muy interesantes, no cumplen con las expectativas depositadas en esta obra. Tampoco arriesga demasiado **Jones**, ya que su puesta en página es mucho más convencional que en *Deadman*.

Por último destacar la excelente, aunque cara, edición de Zinco.

SENTO BALAGUER

ALICE. G y D: Calo. Edita Roccocomics.

Veinticuatro estupendas páginas escritas y dibujadas por el, supongo, joven **Calo**. Veinticuatro páginas plagadas de la más absoluta normalidad, de esa normalidad común a tí y a mí, en las que quizás uno de sus mayores desaciertos es situar la acción en los Estados Unidos, pero una vez superado este, a mí entender desliz argumental, la historia te atrapa, por lo menos a mí me atrapó, te engancha y te hace leerte el cuadernillo de un tirón.

La pregunta que me hice al acabar la lectura de Alice, fue por qué esta obra, primeriza, había conectado conmigo de tal manera. La respuesta era de lo más evidente: su frescura, una frescura que falta en la mayoría de los tebeos que aquí se editan y consumimos, al tiempo que su sencillez argumental es un balón de oxigeno entre tanta basura superheróica. Su argumento hace perdonar el aún inmaduro dibujo de **Calo** (y una cierta falta de capacidad resolutiva en el guión), en el cual sí se entreven posibilidades de mejoría, de lograr unas formas propias que con el tiempo, si el mercado editorial fuera normal, haría que este cuaderno, de aquí a algunos años, fuera una pieza codiciada por los lectores.

Es evidente que no nos encontramos ante el tebeo del año, pero

Alice.

Alice, en esa aparente intrascendencia que imprega sus páginas (toda la acción se sitúa en un día en la vida de Alice y allegados), logra conmover y convencer, dejándote una leve sonrisa al finalizar su lectura, esa sonrisa imprescindible con la que afrontar el sueño.

Por lo demás, es para felicitar al autor (co-editor, al tiempo), por autoeditarse este trabajo, algo que parece no está demasiado de moda entre los nuevos dibujantes, siendo, la autoedición, un magnifico vehículo para desarrollar sus propuestas y sacarlas a la luz, con todo el riesgo que esto conlleva.

Para finalizar quiero señalar que la contraportada del álbum, incluye una página, a modo de epílogo, dibujada por **Eden** y que nos hace desear ver alguna entrega más larga de este autor. Sólo queda esperar próximos capítulos (tanto de **Calo** como de **Eden**), estoy seguro que vendrán.

JUAN PUCHADES

EL JUEVES. Nº 811 . Varios Autores. Ed. El Jueves.

Número conmemorativo de quince años de intensa labor humorística, de mala leche y humor bondadoso, de **Juan Guerra** y el Príncipe **Felipe**. Demostración de una capacidad de estar en sintonía con lo que el público busca, inusual y tenaz como pocas. También un compendio palpable de dibujantes que han sabido ser editores, y más aún. Pero, por encima de todo ello, y por lo que a mí me interesa, refugio de dibujantes de historieta, que han acabado aterrizando en ese islote a fuerza de agotar el combustible., sin tierra fértil donde dejar las ovadas. En los últimos tiempos hemos sido testigos de esa reunión de robinsones: **Das Pastoras**, **Prado**, **Bernet**, **Tha**, **Beroy**, **Raf**, **Vaquer**, **Azagra**... Publicando donde han podido, cuando les han dejado, a fuerza de no encontrar otros vehículos, otras propuestas. *El Jueves*, casi sin quererlo, les ha dado el pan y la sal, y allí han seguido más o menos refugiados hasta que soplen mejores vientos, en lugar de acabar anunciando vaqueros, dibujando boletines o fregando porterías. Ese trabajo (insisto: no intencionado) merece por sí solo la justificación de quince años, tres lustros, casi mil números. En *EMM* les dedicamos un amplio reportaje en nuestro número 4. Aquí solo venimos a llover sobre mojado, a reafirmar un hecho: están porque tienen que estar, porque sin ellos estaríamos infinitamente más solos. Jodidamente abandonados.

J.V.CHULIA

USA

ARCHER AND ARMSTRONG nº5. G: B.Windsord-Smith. D: B.W. Smith y B. Wiaceck. Edita Valiant. Comicbook.

Despues de errar durante años, de convertirse en un mito a fuerza de racionar su presencia, **Smith** vuelve con pretensiones de creador de un nuevo universo. Tras destronar a el rey **Shooter**, **Smith** el usurpador pretende mostrarnos cuales son sus poderes.

La influencia de **Kirby**, que pensábamos ya desaparecida, vuelve a hacerse patente, incluso se diría que acentuada. Lo cual es bueno.

Se nota, en lo literario, un intento de imbuir personalidad, inteligencia y honestidad. Ya demostró en *Arma X* que sabía dotar de atractivo a diálogos no muy verosímiles. Y tambien su gusto por la dosificación de la acción. Con serenidad, sin aspavientos, sus personajes, más que otra cosa, hablan.

Como **Kirby**, pero no necesaríamente habiéndolo aprendido de él, consigue introducir un sentimiento de normalidad en lo anormal. Lo que más sorprende, en este renacido **B.W. Smith** es su, hasta ahora oculta, vena humorística.

EDEN

ECLIPSO nº1, HECKLER nº1-3, LOBO: INFANTICIDE nº1, Demon nº30. G: Keith Giffen y otros. D: Varios. Edita DC. comicbooks. Sept-Nov. 1992.

Como a **Giffen** le da siempre por trabajar en equipo con otro u otros, resulta un poco difícil clarificar cuales son sus méritos exactos en los trabajos que realiza. Hay que proceder por comparacción y eliminación. Esto es lo que he hecho, y he deducido que **Giffen** es un autor (guionista) mediocre.

Veamos: JLA resulta un trabajo divertido con momentos brillantes. Los diálogos, lo más acertado, eran de **JM DeMateiss**. En cambio en JLE, donde los diálogos eran de **Gerard Jones**, la cosa quedaba mucho más pobre. Luego el mérito en JLA, era de **DeMateiss**.

En *Lobo*, el sobreexceso y las burradas escatológicas (apoyadas por un grafismo histerico de **Bisley**) y el humor gruesote, formaban una combinación llamativa, en principio. Con la reiteración, tal combinación ha acabado por hacerse monótona y estúpida. En cambio, **Alan Grant**, el colega de **Giffen** en *Lobo*, consigue en otra serie, en *Demon*, con un protagonista y unos elementos muy similares, una mayor frescura y simpatia. Luego, los méritos en *Lobo* eran de **Grant**. Ahora **Giffen** vuelve a atacar con *Eclipso*, una colección con ínfulas de innovadora y seria. Que resulta ser un petardo, vanal y vanidoso. Un fraude.

Tanto **Giffen** como **Loren-Fleming**, su compinche aquí, demuestran meritos nulos.

Conclusión final: **Giffen** (guionista) es una mediania, tirando a malo.

Nota: cuando salga lo de *Legionnaires*, compararemos a los **Bierbaum** con y sin **Giffen**, y sabremos quien es responsable del fiasco de *Heckler*.

EDEN

LOBO: INFANTICIDE. G: Alan Grant y Keith Giffen. D: Keith Giffen. Miniserie de 4 núm.

Sin lugar a dudas, Lobo, la parodia ultraviolenta por excelencia se ha convertido en el personaje comercial preferido de la DC Comics. **Keith Giffen**, su creador y alma mater ha vuelto a abordarlo en una nueva y tercera serie limitada en la que se denota claramente por su incursión en el apartado gráfico. Tras el actual desacuerdo de la DC con el disputado **Simon Bisley**, **Giffen** se ha encargado totalmente de los dibujos de la serie, poniendo a prueba sus polifacéticas cualidades artísticas a través de un nuevo y peculiar estilo más en la "onda mutante marveliana" que las particulares y pictóricas dotes de **Bisley**. **Giffen** se luce a través de un control casi absoluto de la serie en la que logra seguir plasmando la violencia y psicosis de Lobo, de la forma más brutal y sanguinaria posible.

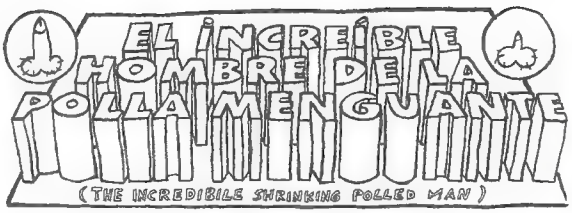
La línea argumental de Infanticide no varía con respecto a las anteriores sagas: gore, grandes dosis de humor negro y la agradable y habitual narración de **Bisley**.

Pero por otra parte, el dibujo comienza a decaer progresivamente a través de una alternada profusión de primeros planos que con la intención de despertar el interés en el lector no consiguen su objetivo llegando a entorpecer la obra y aburrir de una forma repetitiva.

Pese a todo, la marcha de **Bisley** se deja notar a grandes rasgos y pronto se empieza a echar en falta la genialidad creativa del trío **Giffen-Bisley-Grant**.

JORGE RIERA LOPEZ

CIERRE



•De importancia capital para el que esto suscribe, o al menos motivo de profundo análisis, es la situación creada recientemente en torno a la revista *Injuve*, por la publicación de la historieta de **Alvaro Rabo** *El Increíble hombre de la polla menguante* (reseña en *EMM* nº7). El mero hecho de la publicación de la misma ha suscitado una polémica desproporcionada, llevada incluso al Congreso de los Diputados, calificando a la historia de machista, sexista y otros tantos calificativos. Un diputado del Partido Popular, principal grupo de la oposición, atacó virulentamente el contenido de la misma, y pidió responsabilidades (traducidas en dimisiones y ceses) a los correspondientes coordinadores de política cultural. El tema afectaba, de modo directo, a **Felipe H. Cava**, guionista, teórico, comisario de exposiciones, coordinador en el *Injuve* de este tipo de propuestas, y una de las más preclaras personalidades de la historieta nacional.

Se da la circunstancia de que el diputado del PP que llevó a cabo tal acusación, no es la primera vez que realiza ataques contra el medio historietístico, ya que ha mantenido una constante beligerancia contra el trabajo de jóvenes creadores que publicaban sus obras en revistas pagadas directamente con el erario público.

La Ministra Portavoz del Gobierno, **Rosa Conde**, hizo una intervención en defensa de **Cava**, y dejó claro que apoyaba la política de selección de autores realizada por el mismo. No obstante, fuentes bien informadas nos aseguran que **Cava** ofreció su cargo, y que no pasaron menos de dos semanas antes de que se le reafirmara en el mismo.

Tras la utilización del PSOE del medio historietístico como instrumento de propaganda social, tras el cierre de la revista *Madriz* (cierto es que ya ha llovido algo) por la presión a que se vió sometida, tras el acoso y control que se ejerce sobre la labor de un coordinador juicioso y experto como nadie, ya es hora de preguntarse si Madrid conjuga de modo evidentemente antagónico unas instituciones politizadas hasta el hastío y unas publicaciones controladas en extremo.

•El pasado 24 de Diciembre, falleció en Bruselas Pierre Culliford, más conocido como Peyo, el creador de los famosos Pitufos. En el momento de su muerte Peyo contaba 64 años de edad. En el próximo número daremos más información sobre este autor, uno de los pilares fundamentales de lo que se dio en llamar la escuela franco-belga.

J.V.CHULIA

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

•Después de anunciar artículos que no aparecen, ¿nos atreveremos a contaros lo que se avecina en el número 9 de esta revista?...Veamos:

• Tal vez nos decidamos a publicar un artículo sobre el tebeo del PSOE, de Gil y Gil y tal y tal.

• Quizás hablemos con Kyle Baker de proyectos futuros y revisemos gran parte de su obra.

Es muy probable que incluyamos las más excitantes noticias y los más afilados comentarios.

• Todo ello, a lo mejor, con una estupenda lámina de Manel Gimeno sobre su personaje, Altamiro Rupestre.

EMM, un estilo de vida.

Quizás, en Febrero, en las mejores tiendas del ramo.
Probablemente, ya digo.

EMM
EL MAQUINISTA MENSUAL

LA GENERAL
EDICIONES

CATALOGO

COLECCION MORIARTY

O1. Amor Pasión-**Juan Puchades.**
O2. Calor Humano-**Carlos Ortin.**
O3. Doble Engaño-**Rafa Fonteriz.**
O4. Todo al Negro-**Keko.**
O5. Motel Nawi-**Manel Gimeno.**
O6. Aventuras de Peter Plumcake-**Carles Rubio-Scaramuix.**

Colección Moriarty: 525 pts. ejemplar.

PAPEL MOJADO

O1. El Brillo de una Mirada-**Ana Miralles-Emilio Ruiz.** 1.400 pts.
O2. Voraz-**Keko.** 1.400 pts.
O3. El Legado-**Rafa Fonteriz.** 1.500 pts.

Próximo Título:
Infamia Salvaje-**Carlos Ortín.**

LAS ANTIPODAS

O1. Marisco-**Micharmut.** 2.025 pts.

COL.LECCIÓ ÈXIT

Ed. en Català.
O1. Adéu a la Francesa-**Alfons Cervera-Juan Puchades.** 550 pts.

IMPOSIBLE-ARREBATO ED.

O1. Dogon-**Micharmut.**
O2. Romance-**Sento.** Agotado.
O3. La Pista Atlántica-**Miguel Calatayud.**
O4. El Carnaval de los Ciervos-**Max.**
O5. Sic-Transit-**Javier de Juan.**
O6. Invasión de los Elvis Zombies-**Gary Panter.**Agotado.

Col. Imposible: 800 pts. ejemplar.

SATELITE ED.

O1. Moon Gang-**Sergio Meliá-Juanvi Chuliá.** 575 pts.

EL MAQUINISTA

Números atrasados:
O1. O2. 250 pts. ejemplar.
O3. O4. 275 pts. ejemplar.
O5. O6. 325 pts. ejemplar.

Suscripción:

O Deseo suscribirme a **El maquinista,** a partir del número_____Inclusive, por **cuatro números,** por la cantidad de 1.200 pts.

O Deseo suscribirme a **El Maquinista,** a partir del número_____Inclusive, por **ocho números,** por la cantidad de 2.300 pts.

EMM (El Maquinista Mensual)

Números atrasados:
1. 4. Agotados. O2. 150 pts.
O3. 200 pts.
O5. O6. O7.150 pts. ejemplar

Suscripción:

O Deseo suscribirme a **EMM,** apartir del número_____ inclusive, por un año, **once números,** por la cantidad de 1.500 pts.

1.USA: Noticias. Tundra. Entrevista a Kevin O'Neill. **Europa**: Noticias. Philemon. Humorismo en Turquia. **España**: Noticias. Casset Ed. Diez años de Forum. Albumes.
2.USA: Noticias. Piranha Press. **Europa**: Noticias. De Luca. Baudoin. Entrevista a Schultheiss. **España**: Noticias. Humor en Prensa. Entrevista a Gallego y Rey. Albumes.
3.USA: Noticias. Slices of Life. Repaso al mercado. Entrevista a Art Spiegelman. **Europa**: Noticias. Repaso al mercado Francés. **España**: Noticias. La época de los descubrimientos. Injuve. Juez Dredd. X-Men. Albumes.
4.USA: Noticias. E.C. Comics. Entrevista a Dave Sim. **Europa**: Noticia. Yann. **España**: Noticias. Quince años de El Jueves. Toutain Ed. Albumes.
5.USA: Noticias. La convención de San Diego. IMage Ed. **Europa**: Noticias. Entrevista a William Vance. El comic en Checoslovaquia. **España**: Noticias. Entrevista a Ramón Marcos. La línea europea de Ed. Zinco. Albumes.
6.USA: Noticias. Slices of Life. **España**: Noticias. Prado. Especial Ambrós. Albumes. **Japón**: Diccionario Manga-1. **Europa**: Noticias. Mattoti.
7.USA: Noticias. El nuevo Tarzan. **Europa**: Entrevista a Cadelo. **España**: Noticias. *Quico el progre* en televisión. Entrevistas: Daniel Torres y Calpurnio. Albumes. **Japón**: Diccionario Manga-2.

Marca con una X los círculos correspondientes.

- **Forma de pago:** Contrareembolso.
- **Gastos de Envío:** 250 pts. Excepto suscripciones.

Envíos a **La General Ed:** G.V. Ramón y Cajal, 7,3a. 46007 Valencia.

Nombre ..... **Dirección** .....

Población ..... **Edad** ..... **Profesión** .....

MARISCO

MAS QUE UN LIBRO, UN LUJO

MICHARMUT

LA GENERAL EDICIONES

Michaimut.